

**MENUMBUHKAN LITERASI MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS STEAM
PADA ANAK USIA DINI**

Rohayati
Universitas Panca Sakti Bekasi
azkhiaabcd1@gmail.com

Erna Budiarti
Universitas Panca Sakti Bekasi
bbbudiarti@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu ciri khas pendidikan di negara Indonesia adalah kaya akan sosial budaya dan keanekaragaman, karena itu munculah ide untuk memadukan antara pembelajaran berbasis STEAM dengan pembelajaran literasi berbasis permainan tradisional yang dapat diterapkan pada Anak Usia Dini (AUD). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi inovasi pembelajaran menumbuhkan literasi melalui permainan tradisional berbasis STEAM pada anak. Metode Riset yang digunakan penulis dalam mengumpulkan dan mengolah data adalah metode kualitatif dengan penelitian yang mendalam, Adapun metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah dengan melakukan observasi langsung, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa Pembelajaran STEAM berbasis permainan tradisional yang coba diterapkan di TK Islam Nurul Aulia Depok dirasa sangat efektif dalam menumbuhkan literasi bagi anak-anak didiknya.

Kata kunci: Literasi, Permainan Traditional, STEAM.

PENDAHULUAN

Salah satu ciri khas pendidikan di negara Indonesia adalah kaya akan sosial budaya dan keanekaragaman, itu dapat dimanfaatkan untuk memajukan pendidikan melalui pembelajaran yang dikaitkan dengan permainan tradisional. Prinsip utama perkembangan dasar peserta didik yaitu koordinasi gerak motorik kasar maupun halus dengan ada interaksi sesama individu. (Wulandari, 2013). Karena di pembelajaran permainan tradisional terdapat nilai budaya dan cinta tanah air yang kuat sebagai generasi penerus bangsa yang diharapkan mampu membangun dan mengembangkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia. Munculah ide untuk memadukan antara pembelajaran berbasis STEAM dengan pembelajaran literasi berbasis permainan tradisional yang dapat diterapkan pada Anak Usia Dini (AUD). Sesuai dengan Kurikulum 2013 bahwa peserta didik dituntut tidak hanya kognitifnya saja tapi juga afektif dan psikomornya. Sehingga terdapat paduan antara sikap, kecerdasan dan keterampilan. Dengan adanya pembelajaran literasi berbasis STEAM yang dipadukan dengan pembelajaran permainan tradisional yang dapat diimplementasikan di dalam dan luar ruangan.

Bila melihat pendidikan negara maju yang pendidikannya di atas kita terdapat pembelajaran yang sudah dimodifikasi agar pendidikan dapat meningkat secara optimal. Amerika misalnya menggunakan pembelajaran berbasis STEAM. Indonesia pun mampu untuk meningkatkan pendidikannya, salah satunya dengan menggunakan pembelajaran berbasis STEAM yang harus ada modifikasi yang berciri khas Indonesia dibanding negara lain. Menurut Permanasari (2016) *STEAM education* merupakan suatu inovasi pembelajaran yang memadukan sains, matematika untuk dapat berfikir logis dan rasional, sehingga dapat memahami fenomena secara logis, dan kritis. Metode STEAM merupakan inovasi pembelajaran yang memadukan semua aspek sains, matematika untuk dapat berfikir logis dan rasional, sehingga dapat memahami fenomena secara logis, dan kritis. Sedangkan keterampilan AUD bisa dimulai dan dibiasakan dari kegiatan sehari-hari melatih kemandirian dengan membantu dirinya di lingkungan yang terdekat sambil bermain. Selaras dengan Prinsip utama perkembangan dasar peserta didik yaitu perpaduan koordinasi gerak motoric kasar maupun halus dengan ada interaksi sesama individu (Wulandari, Y, 2013). Utami IS (2017) mengatakan bahwa pembelajaran STEAM dapat meningkatkan pemahaman konsep, karena dapat secara langsung mengaitkan

konsep pembelajaran yang sesuai zaman dan ketika diberikan lembar kerja berbasis STEAM. Alternatif lain melalui pemanfaatan bahan yang ada dilingkungan sekitar menjadi media belajar yang baru.

Penelitian ini dikhususkan pada TK Islam Nurul Aulia Depok dengan tujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran yang lengkap terhadap model pembelajaran melalui permainan tradisional berbasis Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics (STEAM) untuk menumbuhkan literasi pada AUD di lingkungan TK Islam Nurul Aulia Depok, literasi difahami sebagai kegiatan bermain memanfaatkan berbagai sumber dilingkungan sekitar.

KAJIAN PUSTAKA

1. Landasan Teori

a. Literasi

Literasi adalah merupakan suatu pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, memahami informasi, menanggapi dan menggunakan teks tertulis untuk menacapi tujuan, mengembangkan pemahaman serta potensi untuk berpartisipasi pada lingkungan sosial. Elizabeth Sulzby (1986) menyebutkan bahwa literasi merupakan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi membaca berbicara menyimak dan menulis dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya dan ketika disederhanakan literasi adalah suatu kemampuan dalam menulis dan membaca.

Seiring dengan perkembangan Bahasa masing-masing individu berbeda satu dengan yang lainnya, kemampuan seseorang dalam mempelajari Bahasa tergantung dari tingkat kecerdasan yang dimilikinya. Begitu juga dengan Anak Usia Dini, semakin berkembang kemampuan bahasanya maka akan semakin berkembang pula kemampuan literasinya.

b. Permainan Tradisional

Permainan tradisional sudah menjadi kekayaan budaya di Indonesia. Hal ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Salah satunya melalui pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan memadukan beberapa mata pelajaran sesuai kurikulum. Serta diharapkan menghasilkan sebuah proses yang realitis dan menjadikan peserta didik terutama pada AUD

selalu merasa nyaman untuk belajar. Unsur budaya dan nilai keindahan menjadi daya tarik anak, dan bagi guru menjadi solusi untuk meningkatkan pendidikan sekaligus melestarikan budaya Indonesia. Kita sebagai warga Negara Indonesia dapat berpartisipasi dalam membangun pendidikan tanpa melupakan ragam budaya ataupun pendidikan sebelumnya. “Pemanfaatan permainan tradisional dalam upaya pencapaian indicator pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan zaman” (Ilham. 2016, hlm.9). Materi yang disampaikan melalui permainan tradisional dapat menjadi efektif setelah guru dapat mengkondisikan sesuai jangka waktu dan materi yang telah ditentukan sesuai dengan kebutuhan pembelajarannya.

Untuk bermain bersama teman dalam kelompok dalam permainan tradisional terbentuk dari kerjasama, interaksi antar sesama yang merupakan wujud dari kebersamaan antar sesama. Pada intinya manfaat dari permainan tradisional yang digunakan untuk pembelajaran menjadi hal positif untuk menambah semangat dengan cara yang sederhana yakni selain menggunakan teori juga menggunakan praktek secara langsung dengan bimbingan guru. Ilham (2016, hlm.4) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang mengandung unsur-unsur kebudayaan yang sangat berharga, karena permainan tradisional memberikan pengaruh positif yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kelangsungan social. Bermain di alam terbuka outbond terdiri dari serangkaian permainan dalam program pendidikan dan pelatihan yang dilaksanakan diluar ruangan (outdoor) dengan konsep bersenang-senang sambil belajar. Dengan demikian pembelajaran outdoor ini dapat diimplementasikan melalui beberapa konsep materi yang sesuai.

c. Pembelajaran STEAM

STEAM adalah merupakan kepanjangan dari suatu pembelajaran dengan pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts dan Mathematics, ini merupakan suatu model pembelajaran dengan pendekatan interdisipliner yang cukup inovatif dimana seluruh ilmu pengetahuan seperti IPA, Tehnologi, seni, matematika diintegrasikan dengan focus pada proses pembelajaran pemecahan masalah dalam kehidupan secara nyata.

Pembelajaran dengan pendekatan STEAM lebih berpusat pada peserta didik dimana anak lebih aktif dalam melakukan kegiatan yang diinginkanya sedangkan posisi guru hanya sebagai

fasilitator, oleh karena itu dalam pembelajaran STEAM ini seorang guru dituntut untuk selalu aktif dan kreatif dalam menciptakan inovasi permainan yang beragam yang bisa membuat anak-anak tidak merasa bosan.

Teknologi pada pembelajaran AUD yang dimaksudkan adalah dimana guru dan orang tua mengenalkan teknologi sederhana pada anak agar dapat memiliki kemampuan menggunakan dan mengembangkannya berdasarkan kebutuhan, minat dan idenya sendiri melalui media yang telah disiapkan. Pembelajaran STEAM merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan teknologi, prinsip kerja mesin atau alat dengan konsep matematika.

Sejalan dengan hal tersebut di atas terkait pembelajaran aktif, berpikir inovatif dan kritis sama pentingnya, dengan konsep pembelajaran STEAM (sains, teknologi, teknik, seni, matematika), konsep utama STEAM adalah memposisikan antara teori dengan praktek sama-sama pentingnya. Itu berarti bahwa dalam pembelajaran ini dituntut adanya keserasian dalam menggunakan tangan dan otak untuk belajar. Jika anak hanya belajar teori di kelas, mereka tidak akan mampu mengikuti perkembangan dunia yang berubah secara dinamis. Fungsi utama STEAM adalah sebagai pusat pembelajaran multidisiplin dimana anak-anak dapat menggunakan tangan dan otaknya. Anak-anak perlu mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari.

2. Kajian Penelitian terdahulu

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dan sebagai bahan acuan untuk menghindari asumsi kesamaan dengan penelitian ini, maka dalam kajian ini peneliti menyebutkan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. **Erna Budiarti**, 2016, HOW TO GIVE MOTIVATION, ENCOURAGEMENT AND CONDUCT EXCITING ACTIVITIES THROUGH PLAY TOWARD SLOW LEARNER CHILDREN. Meskipun sama-sama menggunakan pendekatan STEAM akan tetapi dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada bentuk kegiatan-kegiatan eksperimen sambil bermain, melatih fisik, daya ingat anak, sosial emosi, pemanfaatan teknologi, memupuk jiwa entrepreneur dengan SMILE (Silat, game, hiking, cellular phone, Entrepreneur), Sementara penelitian ini lebih berbasis pada permainan tradisional dalam menumbuhkan literasi.

2. **Sri Wahyuningsih dkk**, 2019 EFEK METODE: STEAM PADA KREATIFITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN, Fokus penelitian ini adalah pada implementasi pembelajaran berbasis Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics (STEAM) untuk mengembangkan kreativitas anak serta menerapkan model pembelajaran aktif dan kreatif, dimana anak berperan aktif dalam menggali informasi mengenai hal-hal baru dalam diri anak melalui lingkungan sekitar. Sasaran penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Sumber III dan TK Al Huda Surakarta. Sementara penelitian ini lebih berbasis pada permainan tradisional dalam menumbuhkan literasi pada AUD yang diimplementasikan pada TK Islam Nurul Aulia Depok.
3. **Erna Budiarti dkk**, 2018, CARA MELATIH AUD BERMAIN PENCAK SILAT CERIA, meskipun pendekatannya sama-sama menggunakan pendekatan STEAM akan tetapi pembahasan pada buku ini secara spesifik menitik beratkan pada permainan Pencak Silat Ceria. Sementara pada penelitian ini kajiannya diperluas yaitu permainan tradisional secara umum.
4. **Yubaedi Siron dkk**. 2020, MENGEMBANGKAN KONTEN ENGINEERING DI PAUD: PERSPEKTIF GURU pada penelitian ini, peneliti mengidentifikasi tentang bagaimana pendapat guru PAUD dalam mengembangkan dan menerapkan konten engineering pada anak usia dini. Engineering yaitu kemampuan yang dimiliki anak dalam mengeksplorasi dan menyusun sesuatu ada persamaan karena keduanya sama-sama menggunakan pendekatan STEAM akan tetapi pada penelitian ini lebih menitikberatkan pada permainan tradisional dalam menumbuhkan literasi pada AUD ini yang diimplementasikan pada TK Islam Nurul Aulia Depok.
5. **Erna Budiarti**, 2016, STUDI KASUS ANAK BERBAKAT, pada penelitian ini peneliti intervensi mengembangkan potensi kepada anak-anak berbakat, korelasi dari kedua penelitian ini adalah bahwa jika pada penelitian ini adalah bahwa setiap anak memiliki kemampuan dan bakat yang berbeda-beda pada jenis bakatnya serta adanya dorongan atau semangat yang kuat dalam menyelesaikan apa yang telah ia mulai. Kebaruan dari penelitian ini adalah lebih bersifat umum tidak hanya pada Anak Berbakat saja akan tetapi

menumbuhkan literasi kepada AUD secara umum terutama di lingkungan TK Nurul Aulia Kota Depok.

METODE PENELITIAN

Dalam Riset ini peneliti menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan maksud untuk mengetahui secara detail dan mendalam tentang pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional dengan berbasis STEAM terutama dalam menumbuhkan literasi pada AUD di lingkungan TK Islam Nurul Aulia Depok. Adapun cara yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data adalah dengan Teknik observasi langsung di lapangan, wawancara dengan para tenaga pendidik dan studi dokumen serta sumber-sumber lain seperti orang tua dls. Sedangkan dalam menganalisis data penelitian peneliti menggunakan analisis data analisis data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya kita memiliki banyak pilihan didalam mengembangkan dan menstimulasi kreatifitas anak usia dini, karena itu kita dituntut untuk selalu berfikir kreatif dalam menggunakan role model pembelajaran bagi AUD, hal ini dilakukan agar anak-anak yang biasanya cenderung mudah bosan dan ingin selalu yang baru dapat kita penuhi, keinginan-keinginan anak yang kemudian kita terjemahkan melalui suatu permainan edukatif adalah contoh kreatifitas, sebagai bangsa yang berbudaya kita memiliki puluhan bahkan ratusan jenis permainan tradisional yang sarat akan muatan karakter yang bisa kita adopsi sebagai model pembelajaran dengan mengawinkannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pendekatan STEAM. Setidaknya ada beberapa alasan dalam pengamatan peneliti mengapa model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak diantaranya adalah pertama anak diajarkan untuk belajar berproses berupa kegiatan mengamati, bermain, mengenali pola, disamping itu yang juga tidak kalah pentingnya adalah bahwa dalam pembelajaran STEAM anak dilatih untuk berani menyampaikan ekspresi diri.

Cara melatih AUD Bermain Pencak Silat Ceria. Memadukan pembelajaran berbasis STEAM dengan pembelajaran literasi melalui permainan tradisional adalah perpaduan ilmu sains, teknologi, teknik, seni dan matematika demi menunjang keoptimalan proses belajar mengajar. Materi, proses, dan fungsi permainan tradisional juga merupakan media yang sesuai

untuk dipelajari karena dapat bermain dengan perasaan ceria dan bahagia, Pada saat permainan tersebut usai tanpa disadari ada pengetahuan yang didapat dan memberikan pendidikan lingkungan sekitar serta menghormati sesama. Permananasari, A (2016, hlm.7) menyatakan bahwa penerapan STEAM dalam pembelajaran dapat mendorong AUD sebagai peserta didik untuk mendesain dan mengembangkan dan memanfaatkan teknologi secara optimal. STEAM mampu mengasah keahlian kognitif, manipulative, afektif, serta mengaplikasikan pengetahuan pada AUD. Dengan demikian maka bisa dikatakan bahwa metode bermain merupakan cara yang sangat efektif dalam mengajarkan berbagai pengetahuan, sikap maupun keterampilan bagi AUD. Memperkenalkan permainan tradisional bagi AUD adalah cara yang dapat digunakan untuk menyerap berbagai ilmu, informasi, belajar berkomunikasi, dan lainnya.

Mengembangkan konten engineering di PAUD. Bermain adalah merupakan aktivitas yang sangat penting dalam mempelajari sesuatu termasuk mempelajari literasi, Adapun metode yang tepat adalah menyampaikan pengetahuan tentang huruf-huruf dalam proses bermain tradisional, hal ini akan membantu dan mempercepat perkembangan kemampuan literasi AUD. Dalam metode ini anak bisa melihat berbagai macam huruf dan pengetahuan secara luas. Contoh media yang digunakan dalam permainan tradisional bisa berupa mainan kelereng yang diberi warna dan label huruf yang berwarna-warni. Aturan main disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Menyanyikan lagu yang direvisi ulang dan dikembangkan sesuai konsep literasi. Apabila lagu selesai dinyanyikan, maka kegiatan memindahkan kelereng dari tangan ke tangan berhenti. Anak harus menebak siapa yang menggenggam kelereng tersebut.

Studi Kasus Anak Berbakat. Metode pengembangan literasi untuk AUD memiliki efektifitas yang sangat positif bagi PAUD. Hal ini dibuktikan bahwa kemampuan literasi AUD pada dasarnya dikembangkan melalui pengenalan huruf dan angka. Kegiatan pembelajaran pengenalan huruf dikemas dalam bentuk permainan. Adapun jenis permainannya diadopsi dari permainan tradisional yang sesuai dengan pembelajaran. Kemampuan anak memahami huruf dan angka akan menjadi menentukan siapa yang menang atau kalah dalam permainan tradisional. Dampak aturan permainan, anak akan semakin faham fungsi dan manfaat mengenali huruf dan angka, sehingga anak semakin terpacu untuk belajar mengenal huruf dan angka secara

mudah. Metode ini memiliki implikasi yang tepat pada perkembangan bahasa AUD. Hal ini dapat diamati melalui aspek atau komponen dari bahasa tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional berbasis STEAM dirasakan sangat efektif dalam menumbuhkan literasi pada AUD terutama di TK Islam Nurul Aulia Depok. Karena itulah maka dapat disimpulkan juga bahwa perpaduan pembelajaran ini perlu diterapkan pada PAUD karena memiliki keterpaduan efektif, sehingga peserta didik khususnya di TK Islam Nurul Aulia bisa memahami sejak dini tentang perkembangan teknologi. Pembelajaran tidak hanya di kelas saja, karena di usia TK memerlukan pembelajaran yang aktif untuk mudah memahami suatu konsep pembelajaran. Dengan kata lain AUD sedang dalam tahap operasional yang konkrit. Tidak dapat disamakan seperti halnya orang dewasa, akan tetapi memerlukan media dan lokasi yang tepat dalam implementasinya.

KESIMPULAN

Pembelajaran STEAM berbasis permainan tradisional merupakan upaya yang dapat diterapkan di PAUD untuk mewujudkan generasi mendatang yang memahami akan teknologi dan kreatif menciptakan teknologi baru. Penerapan metode belajar literasi yang diadaptasi dari permainan tradisional berbasis STEAM yang diterapkan di TK Islam Nurul Aulia Depok dapat memudahkan AUD memperoleh pengetahuan STEAM sederhana melalui pengenalan huruf dan angka yang diintegrasikan dengan kegiatan bermain dan bernyanyi, sehingga proses pengembangan literasi dapat diimplementasikan dengan lebih menyenangkan. Memadukan pembelajaran berbasis STEAM dengan permainan tradisional di TK Islam Nurul Aulia Depok sangat efektif dan relevan dalam menumbuhkan literasi bagi AUD dibuktikan meningkatnya kreativitas anak ditandai dengan anak mampu memecahkan masalah dan mampu membuat hubungan dengan bahan di lingkungan sekitar.

Keterbatasan Penelitian dan Penelitian Selanjutnya

Keterbatasan Penelitian dilaksanakan saat pandemi namun tidak ada waktu yang lebih tepat untuk melakukan hal yang bermakna saling membantu sesama pulih dari keterpurukan. Memberikan makna sosial untuk bersama bangkit dengan penuh keiklasan dan ketulusan di

tengah badai Covid19. Upaya yang tak kenal lelah dan memberi harapan untuk tetap bertahan dan membangkitkan permainan tradisional berbasis STEAM.

Penelitian selanjutnya ikut serta menjaga dan memberdayakan potensi nilai-nilai budaya lokal yang tak terbatas agar terus berkembang. Melalui Permainan Tradisional berbasis STEAM dengan pendekatan Media Pembelajaran Digital. Dengan harapan memiliki spirit untuk memotivasi setiap individu agar mampu menularkan inspirasi kreatif dalam mengedepankan mutu layanan PAUD di manapun dan kapan pun.

REFERENSI

- Ilham, dkk. 2016. *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pencapaian Indikator Pembelajaran*. Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. 8 no 1 2018.
- Permananasari A.,2016, *STEAM Education: Inovasi Dalam Pembelajaran Sains*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS) Surakarta 22 Oktober 2016 .
- Budiarti E. dkk, 2018, *Cara Melatih AUD Bermain Pencak Silat Ceria*, Yogyakarta, Prima Print.
- Yubaedi S. dkk. 2020, *Mengembangkan Konten Engineering di Paud: Perspektif Guru*, Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi Vol. 04 No. 2, Jakarta, Desember 2020, Hal. 267-281 E-ISSN : 2549-7367
- Utami, IS, dkk. 2017. *Pengembangan STEAM-A (Science, Technology,Engineering, Mathematic and Animation) Berbasis Kearifan Local dalam Pembelajaran Fisika*.Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika.Vol.6 no 1, 2017.
- Budiarti E., 2016, *How to Give Motivation , Encouragement, and Conduct Exciting Activities toward Slow Learner Children* : Dalam Semarang Early Childhood Research and Education Talks (Secret) Proceeding International Conference : Semarang 13-14 Mei 2016 Jawa Tengah. ISBN 978-602-8054-02-7.
- Budiarti E.,2016, *Studi Kasus Anak Berbakat*, Prosiding Seminar Nasional Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus, : Jakarta 4 Agustus 2016.
- Wulandari,Y., 2013, *Pengembangan Permainan Outbond Untuk Mendorong peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Paud Hidayatullah*,Universitas Negeri semarang.
- Suryabrata S., 1998, *Metodologi Penelitian*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Wahyuningsih S, dkk, 2020, *Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun*, Surakarta, USM. Volume 4 Issue 1 (2020)