

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat bagi kehidupan selanjutnya, yang berada pada rentang usia tiga hingga enam tahun. Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya, karena merupakan masa peka dalam kehidupan anak. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral, dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Martinis, 2010: 2). Salah satu aspek penting yang dapat dikembangkan pada anak usia dini, khususnya anak usia lima hingga enam tahun adalah aspek kognitif, berupa suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011:11).

Kemampuan kognitif bukan hanya terbatas pada kemampuan dalam membaca, menulis, dan menghitung, selain itu salah satu kemampuan lain yang harus dikembangkan untuk anak usia dini salah satunya adalah mengklasifikasikan benda. Kemampuan mengklasifikasikan benda menurut Suyanto (2005:158) yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok, untuk matematika bisa berdasarkan warna, ukuran dan bentuknya.

Kemampuan klasifikasi sangat penting untuk dikembangkan. Kemampuan ini dibutuhkan agar anak dapat memahami suatu konsep mengenai benda atau kejadian secara utuh. Hal ini didukung dengan pendapat Hildayani, dkk (2005: 9.40) kemampuan klasifikasi berguna bagi anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam menyatukan beberapa informasi yang berbeda yang ia dapat dari lingkungan atau yang ia punyai di kepalanya.

Namun dalam kenyataannya, penerapan pembelajaran yang dilakukan oleh para pendidik atau guru belum seperti yang diharapkan. Pembelajaran masih berpusat pada guru bukan pada anak, serta pemberian contoh bagi anak dalam melakukan kegiatan sehingga guru terpaku pada hasil karya yang dihasilkan anak bukan menilai pada proses pembelajaran yang dilakukan anak, pemberian stimulasi untuk mengembangkan kognitif anak tidak selalu diberikan secara optimal dan menyeluruh sehingga perkembangan anak juga tidak optimal. Berdasarkan hasil observasi berkaitan dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun khususnya mengklasifikasikan benda diperoleh data bahwa ada beberapa anak yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran, dimana anak kesulitan dalam memusatkan perhatian pada tugas atau kegiatan main, ada anak yang tidak dapat membedakan macam-macam warna, anak masih kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya, serta pasifnya anak dalam melakukan kegiatan-kegiatan bermain lainnya.

Dari uraian hasil observasi di atas dan menyadari kurangnya aspek perkembangan kognitif anak usia lima hingga enam tahun khususnya mengklasifikasikan benda, dibutuhkan penelitian ini untuk mengidentifikasi

perkembangan anak usia lima hingga enam tahun dapat menggambarkan perkembangan anak yang sebenarnya sehingga kita dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan anak dan dapat memberikan stimulasi yang cocok dengan kebutuhan perkembangan anak untuk mendapatkan hasil yang optimal terutama dalam mengklasifikasikan benda.

Kecamatan Cisarua merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Bandung Barat, merupakan daerah yang sangat subur, cocok untuk lahan pertanian. Potensi itu dimanfaatkan oleh penduduk di Cisarua untuk menanam berbagai jenis sayuran. Wilayah Cisarua merupakan salah satu tempat penghasil sayuran yang sudah terkenal diantaranya Jamur Tiram, Paprika, Labu Siam dan berbagai sayuran lainnya. Sayuran tersebut dapat digunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini terutama dalam mengklasifikasikan benda. Anak dapat memperoleh pengetahuan secara langsung karena menggunakan benda yang nyata yaitu sayuran lokal Cisarua. Dengan menggunakan sayuran lokal yang ada di Cisarua diharapkan dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan mengklasifikasikan benda secara konkrit.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti mencoba menggunakan *local wisdom*, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda. Penerapan bermain dengan *local wisdom* diambil karena kearifan lokal masyarakat di sekitar TK Kemala Bhayangkari 47 terutama di wilayah Cisarua bermata pencahariannya sebagai petani. Peneliti tertarik untuk memanfaatkan sayuran tersebut untuk dijadikan bahan pembelajaran mengklasifikasikan benda pada anak kelompok B.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom* lebih baik daripada pembelajaran biasa dalam meningkatkan kemampuan mengklasifikasi benda pada kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 47?
2. Bagaimanakah penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom* dapat meningkatkan kemampuan mengklasifikasi benda pada kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 47?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan temuan permasalahan yang ada di lapangan adalah:

1. Untuk mengetahui apakah penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom* lebih baik daripada pembelajaran biasa dalam meningkatkan kemampuan mengklasifikasi benda pada kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 47
2. Untuk mengetahui bagaimanakah penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom* dapat meningkatkan kemampuan mengklasifikasi benda pada kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 47

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat berguna baik untuk kegunaan praktis maupun kegunaan bagi pengembangan ilmu:

1. Bagi siswa

Adanya kegiatan bermain dengan *local wisdom*, diharapkan anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran dilakukan secara bermain maka anak merasa senang, tidak terbebani serta anak dapat menciptakan produk sesuai dengan imajinasi anak.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan rujukan dan wawasan agar guru lebih kreatif dalam memanfaatkan dan menciptakan aktivitas bermain dengan *local wisdom* sehingga proses pembelajaran tidak selalu berpusat pada guru dan kegiatan pembelajaran yang senantiasa bersifat akademis.

3. Bagi Kepala Sekolah

Menyediakan fasilitas-fasilitas yang baik dan lengkap agar perkembangan anak dapat teroptimalkan seperti media pembelajaran, guna melancarkan proses belajar mengajar bagi guru untuk anak.

4. Bagi Peneliti lain

Menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan kemampuan mengklasifikasi benda melalui aktivitas bermain dengan *local wisdom*.

E. Definisi Operasional

Untuk memperoleh pemahaman yang jelas dan tepat serta untuk menghindari kesalahpahaman dalam menggunakan istilah dalam penelitian ini, maka diperlukan definisi operasional dari beberapa istilah yang berkenaan dengan judul dan fokus permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mengklasifikasikan benda

Menurut Cruikshank dalam Wibawati (2014:30), menjelaskan bahwa mengklasifikasi adalah proses mengelompokkan atau mengurutkan objek-objek ke dalam kelas atau kategori berdasarkan pada beberapa pola atau dasar yang sistematis. Ketika anak sudah mampu memahami konsep tersebut maka akan mudah dalam melakukan klasifikasi terhadap benda-benda. Klasifikasi benda pada penelitian ini didasarkan pada pengelompokan warna, bentuk, dan ukuran saja.

2. Bermain dengan *Local Wisdom*

Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. *Local wisdom* (kearifan lokal) dapat dipahami juga sebagai gagasan-gagasan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat.

Bermain dengan *Local Wisdom* adalah aktivitas yang menyenangkan dengan menggunakan kearifan lokal. Bermain dengan *local wisdom* yang peneliti ambil adalah sumberdaya lokal berupa sayuran lokal yang dijadikan media pembelajaran mengklasifikasi benda.

3. Pembelajaran Biasa

Pembelajaran biasa yang digunakan di TK Kemala Bhayangkari 47 adalah pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Menurut Trianto (2009) Lembar Kerja Siswa adalah panduan untuk siswa yang berisi pedoman bagi siswa untuk melaksanakan kerja atau tugas yang terprogram. Lembar Kerja Siswa merupakan salah satu media cetak yang digunakan sebagai pedoman didalam pembelajaran seta berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik dalam kajian tertentu.

BAB II

KAJIAN TEORITIS DAN HIPOTESIS

A. Teori Bermain

1. Teori Bermain Menurut para ahli

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang filsuf Yunani. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.

Ada beberapa teori yang menjelaskan arti serta nilai permainan, yaitu sebagai berikut :

- a. Teori Rekreasi yang dikembangkan oleh *Schaller* dan *Nazaruz* 2 orang sarjana Jerman diantara tahun 1841 dan 1884. Mereka menyatakan permainan itu sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain-main apabila ia merasa capai sesudah bekerja atau sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Dengan begitu

permainan tadi bisa mengembalikan kembali kesegaran tubuh yang tengah lelah.

- b. Teori Pemungghahan (*Ontlading Stheorie*) menurut sarjana Inggris *Herbert Spencer*, permainan disebabkan oleh mengalir keluarnya enegi, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk apad diri anak itu menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan. Sehubungan dengan itu energi tersebut “mencair” dan “mengunggah” dalam bentuk permainan.

Teori ini disebut juga sebagai teori “kelebihan tenaga” (*krachtoverschot-theorie*). Maka permainan merupakan katup-pengaman bagi energi vital yang berlebih-lebihan.

- c. Teori atavistis sarjana Amerika *Stanley Hall* dengan pandangannya yang biogenetis menyatakan bahwa selgama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Permainan itu merupakan penampilan dari semua faktor hereditas (waris, sifat keturunan); yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, berhuma, membangun rumah sampai dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan-permainannya.

- d. Teori biologis, *Karl Groos*, sarjana Jerman (dikemudian hari Maria Montesori juga bergabung pada paham ini) : menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkunagn hidup itu sendiri.

Sarjana William Stren menyatakan permainan bagi anak itu sama pentingnya dengan taktik dan manuver- manuver dalam peperangan , bagi orang dewasa. Maka anak manusia itu memiliki masa remaja yang dimanfaatkan dengan bermain-main untuk melatih diri dan memperoleh kegembiraan.

- e. Teori psikologis dalam, menurut teori ini, permainan merupakan penampilan dorongan- dorongan yang tidak disadari pada anaka – anak dan orang dewasa. Ada dua dorongan yang paling penting menurut Alder ialah: dorongan berkuasa, dan menurut Freud ialah dorongan seksual atau *libidi sexualis*. Alder berpendapat bahwa, permainan memberikan pemuasann atau kompensasi terhadap perasaan- perasaan diri yang fiktif. Dalam permainan juga bisa disalurkan perasaan-perasaan yang lemah dan perasaan- perasaan rendah hati.
- f. Teori fenomenologis, professor *Kohnstamm*, seorang sarjana Belanda yang mengembangkan teori fenomenologis dalam pedagogik teoritisnya menyatakan bahwa permainan merupakan satu, fenomena/gejala yang nyata. Yang mengandung unsur suasana permainan. Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana bermain itu, yakni tidak khusus bertujuan untuk mencapai prestasi-prestasi tertentu, akan tetapi anak bermain untuk permainan itu sendiri. Jadi, tujuan permainan adalah permainan itu sendiri.

1.) Aktivitas Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak

bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. (Hurlock, 1995; 320).

Sedangkan Graham (dalam Simatupang, 2005) mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi intrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk

merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

2.) Karakteristik Permainan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanna Miliar et al; Garvey; Rubin; Fein; dan Vendenberg (dalam Rahardjo, 2007) mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu :

- a) Dilakukan berdasarkan motivasi instrinstik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b) Perasaan dari orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif.
- c) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktivitas lain.
- d) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya.
- e) Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil
- f) Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari.

Bermain pada masa anak- anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan orang dewasa, Menurut Hurlock (1995:

322- 326) karakteristik permainan pada masa anak- anak adalah sebagai berikut:

a) Bermain dipengaruhi tradisi

Anak kecil menirukan permainan anak yang lebih besar, yang menirukan dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan kegenerasi selanjutnya.

b) Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan

Sejak masa bayi hingga masa pematangan, beberapa permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi dan jenis kelamin. Kegiatan bermain ini sangat populer secara universal dan dapat diramalkan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi masa tahun kanak-kanak kedalam tahapan yang lebih spesifik.

Berbagai macam permainan juga mengikuti pola yang dapat diramalkan. Misal, permainan balok kayu dilaporkan melalui empat tahapan. Pertama, anak lebih banyak memegang, menjelajah, membawa balok dan menumpuknya dalam bentuk tidak teratur; kedua, membangun deretan dan menara; ketiga, mengembangkan teknik untuk membangun rancanganyang lebih rumit; keempat, mendramatisir dan menghasilkan bentuk yang sebenarnya.

c) Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia

Ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak secara bertahap berkurang dengan bertambahnya usia. Penurunan ini disebabkan oleh sejumlah alasan. Anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain dan mereka ingin menghabiskan waktunya dengan cara menimbulkan kesenangan terbesar. Dengan meningkatnya lingkungan perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjang. tumbang melompat dari satu permainan kepermainan lain seperti yang dilakukan seperti usia yang lebih muda. Anak-anak meninggalkannya dengan alasan karena telah bosan atau menganggapnya kekanak-kanakan.

d) Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia

Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak-anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak-anak mencapai usia sekolah, kebanyakan mainan mereka adalah sosial, seperti yang ada dalam kegiatan bermain kerja sama, tetapi hal ini dilakukan apabila mereka telah memiliki kelompok dan bersamaan dengan itu, timbul kesempatan untuk belajar berteman dengan cara sosial.

e) Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia

Pada fase prasekolah, anak menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermain, setelah menjadi anggota gang, semua berubah. Mereka ingin bermain dengan kelompok kecilnya itu dimana anggotanya

memiliki perhatian yang sama dan permainannya menimbulkan kepuasan tertentu bagi mereka.

f) Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin

Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.

g) Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal

Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Mereka bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka sukai, tanpa memperhatikan tempat dan waktu. Mereka tidak membutuhkan peralatan atau pakaian khusus untuk bermain. Secara bertahap menjadi semakin formal.

h) Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia

Perhatian anak dalam permainan aktif mencapai titik rendahnya selama masa puber awal. Anak-anak tidak saja menarik diri untuk bermain aktif, tetapi juga menghabiskan sedikit waktunya untuk membaca, bermain dirumah atau menonton televisi. Kebanyakan waktunya dihabiskan dengan melamun - suatu bentuk bermain yang tidak membutuhkan tenaga banyak.

i) Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak

Jenis permainan, variasi kegiatan bermain, dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain secara keseluruhan merupakan petunjuk penyesuaian pribadi dan sosial anak.

j) Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak.

Walau semua anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat diramalkan, tidak semua anak bermain dengan cara yang sama pada usia yang sama. Variasi permainan anak dapat ditelusuri pada sejumlah faktor.

3.) Tahap Perkembangan Permainan

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget (dalam Komariyah, 2010) adalah sebagai berikut:

a) Permainan sensori motorik.

Bermain pada periode ini belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.

b) Permainan simbolik.

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia dua sampai tujuh tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi

untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

c) Permainan sosial yang memiliki aturan.

Pada usia delapan sampai sebelas tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

d) Permainan yang memiliki aturan dan olahraga (sebelas tahun keatas).

Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Sedangkan menurut Elizaberth B. Hurlock (1990: 122), secara umum pola bermain awal masa kanak-kanak adalah sebagai berikut:

a) Bermain dengan mainan.

Pada permulaan masa awak kanak-kanak, bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai agak berkurang, pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak lagi dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat-sifat hidup seperti yang di khayalkan sebelumnya. Lagipula, dengan meningkatnya minat terhadap bermain dalam kelompok, anak menganggap bermain dengan mainan yang umumnya bersifat bermain sendiri, tidak lagi menyenangkan.

b) Dramatisasi.

Sekitar usia tiga tahun dramatisasi terdiri dari permainan dengan meniru pengalaman-pengalaman hidup, kemudian anak-anak bermain permainan pura-pura dengan teman-temannya seperti polisi dan perampok, Indian-indianan atau pejaga toko, berdasarkan cerita-cerita yang dibacakan kepada mereka atau berdasarkan acara-acara film dan televisi yang mereka lihat.

c) Konstruksi.

Anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang di lihatnya dari kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

d) Permainan bersama.

Dalam tahun keempat anak mulai lebih menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebaya daripada dengan orang-orang dewasa. Permainan ini dapat terdiri dari beberapa pemain dan melibatkan beberapa peraturan. Permainan yang menguji keterampilan seperti menangkap dan melempar bola juga populer.

e) Membaca.

Anak-anak senang dibacakan dan melihat gambar-gambar dari buku. Yang sangat menarik adalah dongeng- dongeng, nyanyian anak-anak, cerita-cerita tentang hewan dan kejadian sehari-hari.

f) Film, radio, dan televisi.

Anak-anak jarang melihat bioskop, tetapi ia senang film kartun, film tentang binatang dan film rumah tentang anggota-anggota keluarga. Anak-anak juga senang mendengarkan radio, tetapi lebih sering melihat televisi. Ia senang melihat acara untuk anak-anak yang lebih besar dan juga acara untuk anak-anak prasekolah. Ia mengalami situasi rumah yang aman sehingga biasanya tidak merasa takut kalau ada unsur-unsur yang menakutkan dalam acara televisi tersebut. Menurut Mildred Parten (dalam Tedjasaputra, 2001: 21), tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak sebagai berikut :

(1) *Unoccupied Play* (Permainan Tidak Kentara) ,

Dimana Anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak.

(2) *Solitary Play* (Bermain Sendiri)

Anak sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila anak tersebut mengambil alat mainannya,

(3) *Onlooker Play* (Pengamatan),

Kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang sedang melakukan kegiatan bermain sehingga timbul minat terhadap permainan tersebut

(4) *Paralel Play* (Bermain Paralel),

Bermain dengan melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan, misalnya anak yang sedang bermain mobil-mobilan. Anak belum mampu memahami atau berbagi rasa dan kegiatan dengan anak lain

(5) *Associative Play* (Bermain Asosiatif),

Adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan tetapi bila diamati akan tampak masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama, misalnya anak yang sedang menggambar, saling berbagi pensil berwarna, saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, namun sebenarnya kegiatan menggambar dilakukan sendiri-sendiri

(6) *Cooperative Play* (Bermain bersama)

Adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama.

Jenis-jenis kegiatan bermain tersebut tampil berurutan dan menunjukkan perkembangan kegiatan bermain pada anak. Penelitian para

ahli lain seperti Howes dan Matheson dalam Mayke S. Tedjasaputra, (2001: 24) menunjukkan bahwa jenis kegiatan bermain tersebut tidaklah muncul berurutan dan munculnya jenis kegiatan yang lebih sosial akan menghentikan kegiatan yang lebih non sosial atau kurang kadar interaksi sosialnya. Pada kenyataannya kesemua jenis kegiatan bermain sosial tersebut dapat diamati tampilnya pada anak-anak usia pra-sekolah.

4.) Teori Permainan

Para ahli mempunyai cara pandang yang berbeda tentang bermain. Hal ini menunjukkan kepada kita betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Karena melihat betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak, para ahli kemudian mengungkapkan pendapat / teori teori mengenai permainan.

Teori-teori permainan yang ini terbagi menjadi teori klasik yang muncul dari abad sembilan belas sampai perang dunia pertama, diantaranya adalah

(a) Teori kelebihan tenaga yang diajukan oleh Herbert Spencer.

Teori ini juga disebut teori pelepasan energi. Teori ini mengatakan bahwa kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. Tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan bermain.

(b) Teori rekreasi yang diajukan oleh Moritz Lazarus.

Teori rekreasi menyebutkan bahwa tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuras saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan.

(c) Teori biologis yang diajukan oleh Karl Gross.

Teori ini mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas - tugas biologis untuk melatih bermacam - macam fungsi jasmani dan rohani untuk menghadapi masa depan.

(d) Teori praktis diajukan oleh Karl Buhler.

Teori ini mengatakan bahwa anak anak bermain karena harus melatih fungsi jiwa dan raga untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya. (Mutiah, 2010).

Sedangkan teori-teori moderen diataranya diajukan oleh Sigmund Freud. Sigmund Freud berdasarkan teori psikoanalisis mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

Teori kognitif dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan

dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Vygotsky menambahkan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah, pertama tama, anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial yang didapatkan dari teman bermain, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. (Mutiah, 2010).

5.) Bentuk- Bentuk Permainan

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif (Tedjasaputra, 2001:50). secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada masa akhir kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik,emosi,minat dan lainnya.

Permainan Aktif yaitu jenis permainan yang banyak melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh, diantaranya adalah :

- 1) Permainan bebas dan spontan, kegiatan bermain ini dilakukan dimana saja. Tidak ada peraturan selama ia suka ia dapat melakukannya.
- 2) Permainan konstruktif adalah permainan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, gunanya untuk meningkatkan kreativitas anak, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.
- 3) Permainan Khayal/Peran.

Yakni permainan pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.

4.) Mengumpulkan benda-benda.

Anak akan mengumpulkan benda benda yang ia kagumi dan menarik minatnya.

5) Melakukan penjelajahan.

6) Permainan (games) dan olah raga.

Permainan dan olah raga merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

7). Musik.

Kegiatan bermain musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan tarian yang diiringi musik.

8). Melamun.

Melamun bisa bersifat reproduktif, artinya mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang telah dialami tapi bisa juga produktif dimana kreativitas anak lebih dilibatkan untuk memasukan unsur- unsur baru dalam lamunannya.

Permainan Pasif yaitu anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri yang termasuk dalam kategori permainan ini adalah:

1) Membaca.

Dari kegiatan membaca minat anak bisa dipupuk dan dapat memperoleh pengetahuan baru, anak juga akan mendapatkan pemahaman yang baru

2) Melihat Komik.

Komik yaitu cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari pada cerita.

3) Menonton film.

Dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak dapat menikmati film tidak hanya di bioskop tapi juga di rumah. Televisi bisa dianggap pengganti “pengasuh anak” karena anak menjadi asyik sendiri tanpa perlu terlampau banyak diawasi oleh orang tua

4) Mendengarkan radio.

Mendengarkan radio kurang disukai oleh anak-anak kecil, tapi cukup disukai oleh anak-anak lebih besar/ remaja awal. 5) Mendengarkan musik. Musik dapat didengar melalui Radio, TV dan Kaset. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan akan memuncak pada masa remaja.

6.) Manfaat bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain (Tedjasaputra, 2001:30-45);

(1) Untuk perkembangan aspek fisik.

Kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat

kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah bosan dan tertekan,

(2) Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.

Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat sehingga dapat melakukan motorik kasar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jari semakin ramping dan panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan deksteritas manual, Anak usia 3 bulan mulai belajar meraih mainan yang ada didekatnya, hal ini anak belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, secara tidak langsung anak belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus.

(3) Untuk perkembangan aspek sosial.

Darisini anak akan belajar tentang system nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakatnya,

(4) Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.

Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu,

(5) Untuk perkembangan aspek kognisi.

Melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain,

(6) Untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Anak menjadi aktif, kritis, kreatif dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif dan tidak peka terhadap lingkungannya,

(7) Untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Perkembangan fisik dan keterampilan motorik kasar maupun halus sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olahraga dan menari.

Bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motoris merupakan komponen paling besar pada permainan. Vygotsky menyatakan bahwa bermain akan mempengaruhi perkembangan anak melalui tiga cara, yakni

- a) melalui bermain akan menciptakan suatu kemampuan yang aktual dimana hal ini disebut dengan *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dengan ZPD ini kemampuan yang awalnya berupa potensi akan terealisasi dalam perilakunya
- b) bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi. Pemisahan antara makna dan objeknya merupakan persiapan untuk berpikir abstrak.
- c) bermain akan mengembangkan penguasaan diri, anak akan bertindak dalam skenario, dan tidak dapat sembarangan. (Mutiah, 2010: 146).

7.) Faktor - faktor yang mempengaruhi permainan anak

Menurut Hurlock (1995: 327) faktor- faktor yang mempengaruhi permainan pada anak usia dini adalah

a) Kesehatan.

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

b) Perkembangan motorik.

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c) Intelegensi.

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar., termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d) Jenis kelamin.

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan yang lain. pada awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan

perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

e) Lingkungan.

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f) Status sosio ekonomi.

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

g) waktu bebas.

Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang lebih.

h) peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan

purapura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

B. Teori Kearifan Lokal (*Local Wisdom*)

1. Pengertian Kearifan lokal (*Local Wisdom*)

Hal senada juga diungkapkan oleh Alfian (2013: 428) Kearifan lokal diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta sebagai strategi kehidupan yang berwujud aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam memenuhi kebutuhan mereka. Berdasarkan pendapat Alfian itu dapat diartikan sendiri Wibowo (2015: 17). Identitas dan kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Kerarifan lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat *local wisdom* atau pengetahuan setempat "*local knowledge*" atau kecerdasan setempat *local genius* Fajarini (2014:123). Berbagai strategi dilakukan oleh masyarakat setempat untuk menjaga kebudayaannya. bahwa kearifan lokal merupakan adat dan kebiasaan yang telah mentradisi dilakukan oleh sekelompok masyarakat secara turun temurun yang hingga saat ini masih dipertahankan keberadaannya oleh masyarakat hukum adat tertentu di daerah

tertentu. Bahwa pengertian di atas dapat diartikan bahwa local wisdom (kearifan lokal) dapat di pahami sebagai gagasan-gagasan setempat local yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Selanjutnya Istiawati (2016:5) berpandangan bahwa kearifan lokal merupakan cara orang bersikap dan bertindak dalam menanggapi perubahan dalam lingkungan fisik dan budaya. Suatu gagasan konseptual yang hidup dalam masyarakat, tumbuh dan berkembang secara terus-menerus dalam kesadaran masyarakat dari yang sifatnya berkaitan dengan kehidupan yang sakral sampai dengan yang profan (bagian keseharian dari hidup dan sifatnya biasa-biasa saja). Kearifan lokal atau *local wisdom* dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat *local* yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Kearifan lokal menurut (Ratna,2011:94) adalah semen pengikat dalam bentuk kebudayaan yang sudah ada sehingga didasari keberadaan. Kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai suatu budaya yang diciptakan oleh aktor-aktor lokal melalui proses yang berulang-ulang, melalui internalisasi dan inerpretasi ajaran agama dan budaya yang disosilisasikan dalam bentuk norma-norma dan dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat mengambil benang merah bahwa kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat

istiadat, tata aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari.

2. Bentuk-bentuk kearifan lokal

Haryanto (2014:212) menyatakan bentuk-bentuk kearifan lokal adalah Kerukunan keberagaman dalam wujud praktik sosial yang dilandasi suatu kearifan dari budaya. Bentuk-bentuk kearifan lokal dalam masyarakat dapat berupa budaya (nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus). Nilai-nilai luhur terkait kearifan lokal meliputi Cinta kepada Tuhan, alam semesta beserta isinya, tanggung jawab, disiplin, dan mandiri, jujur, hormat dan santun, kasih sayang dan peduli, percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan, Baik dan rendah hati, Toleransi, cinta damai, dan persatuan. Hal hampir serupa dikemukakan oleh Wahyudi (2014: 13) kearifan lokal merupakan tata aturan tak tertulis yang menjadi acuan masyarakat yang meliputi seluruh aspek kehidupan, berupa Tata aturan yang menyangkut hubungan antar sesama manusia, misalnya dalam interaksi sosial baik antar individu maupun kelompok, yang berkaitan dengan hirarkhi dalam pemerintahan dan adat, aturan, tata karma dalam kehidupan sehari-hari.

Jim Ife (2002) menyatakan bahwa kearifan lokal terdiri dari enam dimensi yaitu :

a. Pengetahuan Lokal.

Setiap masyarakat dimanapun berada baik di pedesaan maupun pedalaman selalu memiliki pengetahuan lokal yang terkait dengan lingkungan hidupnya.

Pengetahuan lokal terkait dengan perubahan dan siklus iklim kemarau dan penghujan, jenis-jenis fauna dan flora, dan kondisi geografi, demografi, dan sosiografi. Hal ini terjadi karena masyarakat mendiami suatu daerah itu cukup lama dan telah mengalami perubahan sosial yang bervariasi menyebabkan mereka mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Kemampuan adaptasi ini menjadi bagian dari pengetahuan lokal mereka dalam menaklukkan alam.

b. Nilai Lokal.

Untuk mengatur kehidupan bersama antara warga masyarakat, maka setiap masyarakat memiliki aturan atau nilai-nilai lokal yang ditaati dan disepakati bersama oleh seluruh anggotanya. Nilai-nilai ini biasanya mengatur hubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan alam dan manusia dengan Tuhannya. Nilai-nilai ini memiliki dimensi waktu, nilai masa lalu, masa kini dan masa datang, dan nilai ini akan mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan masyarakatnya.

c. Keterampilan Lokal.

Kemampuan bertahan hidup (*survival*) dari setiap masyarakat dapat dipenuhi apabila masyarakat itu memiliki keterampilan lokal. Keterampilan lokal dari yang paling sederhana seperti berburu, meramu, bercocok tanam sampai membuat industri rumah tangga. Keterampilan lokal ini biasanya hanya cukup dan mampu memenuhi kebutuhan keluarganya masing-masing atau disebut dengan ekonomi subsisten. Keterampilan lokal ini juga bersifat keterampilan hidup (*life skill*), sehingga keterampilan ini sangat tergantung kepada kondisi geografi tempat dimana masyarakat itu bertempat tinggal.

d. Sumber daya Lokal.

Sumber daya lokal ini pada umumnya adalah sumber daya alam yaitu sumber daya yang tak terbarui dan yang dapat diperbarui. Masyarakat akan menggunakan sumber daya lokal sesuai dengan kebutuhannya dan tidak akan mengeksploitasi secara besar-besaran atau dikomersilkan. Sumber daya lokal ini sudah dibagi peruntukkannya seperti hutan, kebun, sumber air, lahan pertanian, dan permukiman. Kepemilikan sumber daya lokal ini biasanya bersifat kolektif atau *communitarian*.

e. Mekanisme Pengambilan Keputusan Lokal.

Menurut ahli adat dan budaya sebenarnya setiap masyarakat itu memiliki pemerintahan lokal sendiri atau disebut pemerintahan kesukuan. Suku merupakan kesatuan hukum yang memerintah warganya untuk bertindak sebagai warga masyarakat. Masing masing masyarakat mempunyai mekanisme pengambilan keputusan yang berbeda-beda. Ada masyarakat yang melakukan secara demokratis atau “duduk sama rendah berdiri sama tinggi”. Ada juga masyarakat yang melakukan secara bertingkat atau berjenjang naik dan bertangga turun.

C. Kemampuan Mengklasifikasikan Benda

1. Pengertian Klasifikasi

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini matematika memiliki beberapa komponen yang dikenalkan pada anak, salah satunya adalah klasifikasi atau penggolongan. Jean Piaget & Inhelder (2010 : 111-123) mengemukakan bahwa

anak yang berada di bangku Taman Kanak-kanak yang berusia 4-6 tahun tahap perkembangannya kognitifnya berada pada tahap pra-operasional dikenalkan matematika sebagai berikut.

- a.) Bilangan (*number*)
- b.) Konservasi (*konsevation*)
- c.) Seriasi (*seriation*)
- d.) Klasifikasi (*classification*)
- e.) Jarak (*distance*)
- f.) Waktu dan kecepatan (*time and speed*)
- g.) Pola (*pattern*)
- h.) Pengukuran (*measurement*)

Menurut Carol Sefeldt & Barbara A. Wasik (2008 : 394) penggolongan (klasifikasi) adalah kegiatan mengelompokkan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan. Senada dengan Carol Sefeldt & Barbara A. Wasik, Leonard M. Kennedy dkk (2008 :141) mengemukakan bahwa “*classification, also called sorting or grouping or categorizing, extend matching two objects that are similar to matching groups of objects that share common characteristics, or attributes*”. Pengelompokkan menurut kedua tokoh di atas didasarkan pada karakteristik kesamaan antara dua benda atau lebih.

Shamsudin (2002: 106) menjelaskan secara rinci bahwa pengelompokkan adalah kegiatan menyusun, memilih, mengumpulkan atau memisahkan suatu himpunan benda ke dalam beberapa himpunan yang lebih kecil berdasarkan atribut benda (ukuran, warna, bentuk) sehingga menjadi

beberapa himpunan. Senada dengan hal tersebut, Slamet Suyanto (2005:162) mengemukakan bahwa klasifikasi adalah mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok. Untuk matematika bisa berdasarkan ukuran atau bentuknya. Lebih lanjut Paul Suparno (2001:79) mengatakan bahwa anak dapat diberikan bermacam-macam benda geometris (bulat, segitiga, bujur sangkar) dengan bermacam-macam warna.

Moh. Uzer Usman dalam Ardiansyah mengatakan bahwa untuk membuat penggolongan perlu ditinjau persamaan dan perbedaan antar benda, kenyataan, dan konsep sebagai dasar (penggolongan). Copeland, 1974; Kennedy & Tipps, 1991; Van de Walle, 1990 juga mengemukakan bahwa *Classification is a basic process that children can use to develop logical and mathematical reasoning abilities* (Micklo, 1995). Pada proses ini anak sangat membutuhkan stimulasi agar pada tahapan berikutnya dapat berkembang dengan optimal. Dalam pengenalan klasifikasi pada anak, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Sycamore, Illinois (1997) mengungkapkan bahwa pengembangan konsep klasifikasi melibatkan beberapa tahap secara berurutan yang didasarkan pada perkembangan kemampuan anak, yakni :

- a. *Discriminating between same and different (note: if a child has difficulty with the dichotomy of same/different, the dichotomy of same/not same may be more effective to begin with); attention should be called to the critical features of objects and their attributes;*
- b. *Matching, grouping and categorizing according to specific criteria; and*

c. Classifying according to a variety of dimensions.

Penulis menyimpulkan berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa klasifikasi merupakan kegiatan menyusun, memilih, mengumpulkan atau memisahkan dan mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok yang serupa atau memiliki kesamaan, misalnya sekumpulan benda-benda geometris yang memiliki bentuk, warna atau ukuran yang berbeda. Pengenalan klasifikasi pada anak didasarkan pada tahapan perkembangan anak. Dimulai dari mengenal perbedaan dan kesamaan benda, mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu, kemudian mengklasifikasi benda berdasarkan berbagai dimensi atau kategori.

2. Tujuan Pengenalan Klasifikasi Benda Pada Anak Usia Dini

Jean M. Shaw (2005) mengatakan bahwa sortasi dan mengelompokkan benda-benda tidak hanya mengajarkan anak-anak tentang atribut dan hubungan, tetapi juga mempromosikan berpikir logis dan menerapkan aturan. Latihan sortasi dan mengklasifikasikan juga dapat memberikan anak-anak contoh untuk mengatur hal-hal dalam dunia nyata, seperti menempatkan jauhnya balok atau pengaturan meja untuk makan malam.

Klasifikasi selain mengembangkan keterampilan berpikir juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Seperti yang diungkapkan oleh Leonard M. Kennedy dkk (2008 :141) bahwa klasifikasi merupakan kemampuan yang penting dalam segala hal. Pada

pembelajaran sains, anak dapat menyortir dan mengelompokkan objek tenggelam atau terapung dan benda hidup dan benda mati. Pada pembelajaran bahasa anak dapat menemukan kata bersajak yang memiliki konsonan sama dan suara yang sama. Sementara itu Jandy Jeppson dan Judith A. Myers – Walls mengemukakan tujuan kemampuan mengklasifikasi diajarkan pada anak dalam kehidupan sehari-hari, yakni sebagai berikut :

a. Menghemat waktu

Klasifikasi dapat membiasakan orang dewasa untuk berhemat waktu, begitu juga dengan anak-anak. Anak-anak akan belajar menghemat waktu ketika barang-barang mereka telah dikelompokkan dengan benar sehingga memudahkan mereka untuk mencarinya kembali tanpa membuang banyak waktu.

b. Praktis

Orang dewasa akan melakukan berbagai klasifikasi benda setiap harinya. Hal ini akan memudahkan anak untuk dapat mempelajari klasifikasi dengan menyortir berbagai benda secara praktis.

c. Tetap aman

Klasifikasi juga dapat membantu anak untuk tetap aman. Anak-anak dapat belajar kategori aman dan tidak aman secara praktis. Hal tersebut dinilai lebih efisien dari pada hanya berbicara kepada anak mengenai hal yang aman dan tidak aman.

Penulis menyimpulkan berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa klasifikasi tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan

kognitif anak tetapi juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak lainnya seperti pembelajaran sains, perkembangan bahasa, serta berguna dalam kehidupan anak sehari-hari seperti membuat anak belajar untuk menghemat waktu, belajar praktis dan tetap aman karena anak mampu mengelompokkan dan membedakan hal-hal yang bermanfaat dan merugikan anak.

3. Perkembangan Klasifikasi Anak Usia 5-6 Tahun

Jean M. Shaw (2005) mengatakan bahwa klasifikasi untuk matematika TK dimulai dengan ide untuk membuat, menggambarkan, dan membandingkan. Pertama, anak-anak belajar untuk membandingkan objek, kemudian menggolongkannya atau mengklasifikasikannya. Anak-anak belajar untuk mengklasifikasi benda dengan berfokus pada sifat objek yang dimasukkan, kemudian mereka akan berfokus pada objek tidak dimasukkan beserta alasannya.

Sementara itu Piaget berpendapat bahwa perkembangan klasifikasi anak usia dini memiliki beberapa tahapan berdasarkan usia anak. Piaget dan Inhelder (1969) dalam Paul Suparno (2001:79) "...anak yang lebih dewasa mengklasifikasi objek secara lebih sistematis." Ginsburg dan Oppen (1988) dalam Paul Suparno (2001: 66) mengatakan bahwa ".....pada umur 5-7 tahun, anak mulai dapat membuat klasifikasi hierarkis, tetapi masih sulit untuk merangkum keseluruhan."

Piaget dan Inhelder (2010: 117) mengemukakan bahwa ketika anak-anak dari usia 3-12 tahun diberi satu set objek dan disuruh "mengumpulkan objek- objek yang mirip," pemilahan mereka dapat dibagi menjadi tiga tahapan

dasar, yaitu pengoleksian figural, pengoleksian non figural dan klasifikasi. Klasifikasi terlihat rasional saat anak berusia 5,5 hingga 6 tahun, namun masih memperlihatkan kekosongan eksistensi, sebab pemahaman terhadap ukuran yang relatif baru dicapai oleh anak pada usia sekitar 8 tahun. Namun menurut Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik, (2008 : 395) anak-anak usia 5 tahun mengembangkan secara lebih baik kategori yang tetap dan bisa mengikutinya terus dari awal sampai akhir. Anak usia lima tahun telah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan kategori tertentu secara tetap baru kemudian beralih ke kategori yang lainnya. Lebih lanjut pada penelitian yang dilakukan oleh Piaget, dalam Paul Suparno (2001:79-80) menemukan adanya tiga level perkembangan terkait dengan kemampuan mengklasifikasi pada anak, yaitu

a. Level 1

Anak usia 4 dan 5 tahun menyatukan benda-benda yang dilihatnya mempunyai kesamaan, dengan kriteria kesamaan dua objek yang sama pada waktu sama.

b. Level 2

Anak berumur 7 tahun menyatukan benda yang memiliki kesamaan dalam satu dimensi.

c. Level 3

Anak yang berumur 8 tahun dapat mengklasifikasikan benda dengan baik.

Sementara itu Carol Sefeldt & Barbara A. Wasik, (2008 : 395-396) mengemukakan bahwa saat mengklasifikasikan benda meliputi dua kegiatan yang dilakukan oleh anak yakni sebagai berikut:

- a. Membandingkan, yaitu proses dimana anak-anak membangun hubungan antara dua benda pada suatu atribut tertentu.
- b. Menyusun, yaitu melibatkan perbandingan benda-benda yang lebih banyak dari dua atau lebih perangkat, dan mencakup penempatan benda-benda ke dalam suatu urutan dari yang pertama ke yang terakhir.

Penulis menyimpulkan berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa anak kelompok B (5-6 tahun) telah mampu mengenal konsep klasifikasi dengan sistematis. Anak mampu mengumpulkan objek yang memiliki kesamaan pada waktu yang sama. Anak juga mulai mampu memilah dan membandingkan benda-benda yang memiliki kesamaan berdasarkan kategori yang tetap kemudian mengklasifikasikannya.

4. Karakteristik Klasifikasi Anak Usia 5-6 Tahun

Klasifikasi (penggolongan) pada anak TK kelompok B diantaranya adalah anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi), dan mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 kategori (Dirjen Dikdasmen, 2010). California Infant/Toddler Learning & Development Foundations mencirikan klasifikasi dengan *“developing ability to group, sort, categorize, connect, and have expectations of objects and people according to their attributes”*. Anak mengembangkan

kemampuan pengelompokkan, menyortir, mengkategorikan, menghubungkan, sesuai dengan atribut mereka dalam melakukan klasifikasi sebuah objek. Sandra Crosser (2005) mengatakan bahwa *“five-years-old that he will be able to change the scheme and classify the same objects”*, yakni anak yang berusia sekitar lima tahun dapat mengubah skema dan mengklasifikasikan obyek yang sama. Kriteria dalam mengklasifikasikan objek atau benda didasarkan pada ciri atau karakteristik tertentu benda yang memiliki kesamaan.

Karakteristik klasifikasi pada anak usia 5-6 tahun ialah anak telah mampu mengklasifikasikan benda atau objek berdasarkan ciri kesamaan tertentu dalam tiga kategori yakni berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

5. Mengklasifikasikan Benda Melalui Benda Geometri

Klasifikasi dapat dikenalkan dan diajarkan kepada anak melalui berbagai kegiatan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Beberapa permainan yang mengajarkan konsep klasifikasi sudah banyak dijumpai di Taman Kanak-kanak. Diantaranya adalah dengan menggunakan berbagai bentuk balok atau bahan-bahan alam seperti daun, bunga, dan sebagainya. Selain menggunakan media tersebut, pengenalan klasifikasi juga dapat dilakukan melalui media berbentuk geometris. Seperti diungkapkan oleh Paul Suparno (2001:79) bahwa anak dapat diberikan bermacam-macam benda geometris (bulat, segitiga, bujur sangkar) dengan bermacam-macam warna untuk pemahaman konsep klasifikasi.

Ismatul Khasanah (2013:20) mengemukakan ada dua maksud utama anak mempelajari tentang geometri :

- a. Membantu anak agar lebih peka dalam mempelajari tentang perbedaan dan persamaan bentuk (termasuk dalam klasifikasi) di lingkungannya dan bertujuan dapat membedakan satu dengan lainnya.
- b. Anak dapat belajar dari beberapa bentuk dasar geometri itu dimana mereka dapat menunjukkan berdasarkan apa yang ada di lingkungannya.

Senada dengan Paul Suparno dan Ismatul Khasanah, Derek Haylock dan Anne D. Cockburn (2008) juga mengungkapkan bahwa konsep geometri dapat digunakan untuk mengenalkan berbagai macam kemampuan matematika termasuk kesamaan yang merupakan komponen penting dalam konsep klasifikasi. Konsep geometri digunakan untuk mengidentifikasi kesamaan dari beberapa benda dengan berbagai macam bentuk, sehingga memudahkan untuk menemukan dan mengumpulkan benda-benda yang berbentuk sama.

Klasifikasi benda dapat dilakukan menggunakan berbagai media termasuk benda geometri dengan berbagai macam bentuk sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, yakni benda geometri dapat mengenalkan konsep kesamaan yang merupakan komponen terpenting dari klasifikasi. Bentuk-bentuk geometri yang digunakan untuk melakukan klasifikasi benda diantaranya adalah bentuk segitiga, lingkaran, dan persegi.

6. Klasifikasi Benda Berdasarkan Satu, Dua dan Tiga Kategori (Warna, Bentuk, dan Ukuran)

Mengklasifikasikan benda berdasarkan tiga kategori yaitu warna, bentuk dan ukuran merupakan salah satu tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek perkembangan kognitif yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan

Nasional Nomor 58 Tahun 2009, yakni yang berbunyi “anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi), dan mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 kategori” (Dirjen Dikdasmen, 2010).

Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna menurut Agus F. Tangyong dkk (1994:258) dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai benda di lingkungan sekolah seperti daun-daunan, bunga, genteng, kue berwarna dan sebagainya. Kemudian anak diminta mengklasifikasi dan memisahkan benda- benda tersebut berdasarkan warnanya. Misalnya bunga mawar dikelompokkan ke dalam benda berwarna merah, dan sebagainya.

Sedangkan untuk kategori bentuk dan ukuran menurut Agus Tangyong dkk (1994 : 250) dapat dikenalkan melalui berbagai bangun geometri.

Diantaranya adalah,

- a) lingkaran dengan bermacam-macam ukuran;
- b) segitiga dengan bermacam-macam bentuk dan ukuran;
- c) bujur sangkar dengan bermacam-macam ukuran;
- d) segiempat dengan bermacam-macam bentuk dan ukuran; dan
- e) layang-layang dengan bermacam-macam ukuran.

Senada dengan yang diungkapkan oleh Agus Tangyong, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Sycamore, Illinois (1997) mengungkapkan bahwa klasifikasi melibatkan pemisahan, pencocokan, dan pengelompokan atau

kategorisasi sesuai dengan sifat dan nilai atribut. Atribut-atribut tersebut didasarkan pada tingkatan kualitas, diantaranya :

- a. Bentuk (persegi, lingkaran, segitiga, persegi panjang)
- b. Ukuran (besar, kecil)
- c. Berat (berat, ringan)
- d. Panjang (pendek, panjang)
- e. Lebar (lebar, sempit, tebal, tipis)
- f. Tinggi (tinggi, pendek)

Klasifikasi berdasarkan satu kategori melibatkan satu kategori yang digunakan dalam mengklasifikasikan benda. Dalam hal ini adalah klasifikasi benda berdasarkan warna, klasifikasi berdasarkan bentuk, atau klasifikasi berdasarkan ukuran benda. Klasifikasi berdasarkan dua kategori menggunakan dua kategori untuk mengklasifikasikan sekelompok benda berbeda. Misalnya kategori warna dan bentuk yang sama, warna dan ukuran yang sama, atau bentuk dan ukuran yang sama. Sedangkan klasifikasi berdasarkan tiga kategori menggunakan tiga kategori sekaligus untuk mengelompokkan benda dalam satu waktu. Dalam hal ini adalah kategori warna, bentuk dan ukuran yang sama dalam sekelompok benda berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengelompokkan benda berdasarkan kategori bentuk dan ukuran dapat dilakukan menggunakan berbagai bentuk geometri seperti segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang dan sebagainya dengan ukuran besar dan kecil. Pengelompokkan berdasarkan kategori warna dapat dilakukan melalui berbagai media dengan

warna yang berbeda, misalnya warna merah, biru, hijau, kuning dan sebagainya. Klasifikasi benda berdasarkan satu kategori didasarkan pada kesamaan satu kategori pada sekelompok benda, sedangkan klasifikasi benda berdasarkan dua kategori didasarkan pada kesamaan dua kategori dalam satu waktu pada sekelompok benda, dan klasifikasi berdasarkan tiga kategori didasarkan pada kesamaan tiga kategori sekaligus dalam satu waktu untuk sekelompok benda.

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan permasalahan yang telah di rumuskan sebelumnya, maka hipotesis atau dugaan sementara pada penelitian ini adalah penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom* terhadap kemampuan mengklasifikasi benda lebih baik daripada pembelajaran biasa.

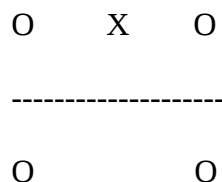
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Menurut Sugiono: 2008, Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Desain eksperimen digunakan dalam penelitian ini yaitu *desain quasi eksperimen*. Desain *quasi eksperimen* adalah *eksperimen control group pre-test post-test desain*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kedua kelas diberi pretes dan postes. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran kemampuan mengklasifikasikan benda melalui penerapan aktivitas bermain dengan *Local Wisdom* sebagai perlakuan dan kelas kontrol mendapatkan pembelajaran yang biasa dilakukan disekolah. Sebelum diadakannya perlakuan terdapat pemberian tes awal atau pretes untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian setelah diberikan perlakuan diadakannya tes akhir atau postes.

Desain penelitian menurut Ruseffendi (2010:53) digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

- X : Kemampuan mengklasifikasi benda
- O : Soal pretes = Soal postes (tes kemampuan mengklasifikasi benda)
- : Pengambilan sampel tidak secara acak subjek.
- O : pengukuran kemampuan akhir pada kelompok kontrol

B. Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas TK Kemala Bhayangkari 47, sedangkan sampelnya dipilih secara tidak acak yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen akan mendapatkan pembelajaran kemampuan mengklasifikasikan benda melalui penerapan aktivitas bermain dengan *Local Wisdom* sedangkan kelas kontrol akan mendapatkan pembelajaran yang biasa dilakukan disekolah. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 16 orang siswa, terdiri dari 8 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Dengan rincian kelas B1 berjumlah 8 orang yang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Kelas B2 berjumlah 8 orang yang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 4 orang perempuan.

Sampel yang dipilih bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai penelitian ini. Di TK Kemala Bhayangkari 47, pembagian kelas telah diatur sedemikian rupa pada waktu kenaikan kelas, sehingga komposisi siswa dalam setiap kelas telah seimbang baik dari segi kemampuan akademik maupun jumlah siswa.

C. Instrumen Penelitian

Peneliti menentukan instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut:

1. Kisi-kisi instrumen

Instrumen penelitian merupakan suatu yang terpenting dan strategis kedudukannya di dalam keseluruhan kegiatan penelitian. Instrumen penelitian bisa disebut juga sebagai alat bantu peneliti dalam mengumpulkan data (Ridwan, 2003, hlm. 32). Instrumen penelitian dijadikan sebagai alat ukur pencapaian dalam penelitian yang dilakukan. Adapun pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti akan menggunakan pedoman wawancara dan observasi. Pedoman observasi digunakan oleh peneliti untuk melihat kemampuan mengklasifikasikan benda.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

**Penerapan Bermain dengan *Local Wisdom* Terhadap Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Pada Anak Kelompok B
Di TK Kemala Bhayangkari 47**

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan				Penilaian			
				Positif	No Butir	Negatif	No Butir	B B	M B	BS H	BS B
A1	Bermain dengan	Sayuran lokal	Bentuk	1. Anak dapat	1,2,3,4	1. Anak tidak dapat	1,2,3,4				
	<i>Local Wisdom</i>			mengenal bentuk		mengenal bentuk					
				sayuran lokal		sayuran lokal					
				2. Anak dapat		2. Anak tidak dapat					
				mengenal berbagai		mengenal berbagai					
				macam sayuran		macam sayuran					
				lokal		lokal					
				3. Anak dapat		3. Anak tidak dapat					

				mengenai berbagai		mengenai berbagai					
				perbedaan bentuk		perbedaan bentuk					
				sayuran lokal		sayuran lokal					
				4. Anak dapat		4. Anak tidak dapat					
				mengenai berbagai		mengenai berbagai					
				persamaan bentuk		persamaan bentuk					
				sayuran lokal		sayuran lokal					
A2			Warna	5. Anak dapat	5,6,7	5. Anak tidak dapat	5,6,7				
				mengenai warna		mengenai warna					
				sayuran lokal		sayuran lokal					
				6. Anak dapat		6. Anak tidak dapat					
				mengenai berbagai		mengenai berbagai					
				perbedaan warna		perbedaan warna					
				sayuran lokal		sayuran lokal					

				7. Anak dapat		7. Anak tidak dapat					
				persamaan warna		persamaan bentuk					
				sayuran lokal		sayuran lokal					
A3			Ukuran	8. Anak dapat	8,9,10	8. Anak tidak dapat	8,9,10				
				mengenal berbagai		mengenal berbagai					
				ukuran sayuran		ukuran sayuran					
				lokal		Lokal					
				9. Anak dapat		9. Anak tidak dapat					
				mengenal berbagai		mengenal berbagai					
				perbedaan ukuran		perbedaan ukuran					
				sayuran lokal		sayuran lokal					
				10. Anak dapat		10. Anak tidak dapat					
				mengenal berbagai		mengenal berbagai					

				persamaan ukuran		persamaan ukuran					
				sayuran lokal		sayuran lokal					
A4			Tekstur	11. Anak dapat	11,12, 13	11. Anak tidak dapat	11,12, 13				
				mengenai berbagai		mengenai berbagai					
				tekstur sayuran		tekstur sayuran					
				lokal		lokal					
				12. Anak dapat		12. Anak tidak dapat					
				mengenai berbagai		mengenai berbagai					
				perbedaan tekstur		perbedaan tekstur					
				sayuran lokal		sayuran lokal					
				13. Anak dapat		13. Anak tidak dapat					
				mengenai berbagai		mengenai berbagai					
				persamaan tekstur		persamaan tekstur					

				17. Anak dapat		17. Anak tidak dapat					
				mengelompokkan		mengelompokkan					
				benda berdasarkan		benda berdasarkan					
				tekstur		Tekstur					
B2		Menunjukkan	Menunjuk sebanyak-	18. Anak dapat	18,19, 20	18. Anak tidak dapat	18,19. 20				
			banyaknya benda	menunjukkan benda	21,22, 23	menunjukkan benda	21,22, 23				
			berdasarkan ciri	berdasarkan fungsi		berdasarkan fungsi					
			Tertentu								
				19. Anak dapat		19. Anak tidak dapat					
				membedakan benda		membedakan benda					
				berdasarkan fungsi		berdasarkan fungsi					
				20. Anak dapat		20. Anak tidak dapat					
				menunjukkan benda		menunjukkan benda					
				berdasarkan		berdasarkan					

				sifat		sifat					
				21. Anak dapat		21. Anak tidak dapat					
				membedakan benda		membedakan benda					
				berdasarkan sifat		berdasarkan sifat					
				22. Anak dapat		22. Anak tidak dapat					
				menunjukkan benda		menunjukkan benda					
				berdasarkan tekstur		berdasarkan tekstur					
				23. Anak dapat		23. Anak tidak dapat					
				membedakan benda		membedakan benda					
				berdasarkan tekstur		berdasarkan tekstur					

Keterangan : **Positif** (BB=1, MB=2, BSH=3, BSB=4), **Negatif** (BB=4, MB=3, BSH=2, BSB=1)

2. Observasi

Observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena sosial dan gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan (Kartono, 1996: 157). Observasi ini dilaksanakan penulis untuk mengamati secara langsung objek penelitian, baik berupa bentuk kegiatan yang dilaksanakan maupun keadaan lingkungan, sarana, prasarana dan lain-lain.

Observasi dilaksanakan selama 10 kali, observasi terhadap pembelajaran mengklasifikasikan benda melalui penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom*. Observasi atau pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan atau benda lain dengan tujuan mampu menggambarkan secara utuh atau mampu mengkonstruksi proses implementasi pembelajaran secara langsung.

Lembar observasi yang digunakan yakni mengobservasi kegiatan kepala sekolah, guru dan siswa yang bertujuan untuk mengamati proses dan hasil pembelajaran. Lembar pengamatan untuk siswa di TK Kemala Bhayangkari 47 terdiri dari tiga kategori, yakni mengenai : (1). Perencanaan pembelajaran yang meliputi : persiapan administrasi dan persiapan materi pembelajaran; (2). Kegiatan belajar mengajar yang meliputi : metode, penggunaan media, penguasaan materi, serta sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran; dan (3). Evaluasi pembelajaran yang meliputi : proses serta hasil pembelajaran penerapan aktivitas bermain *local wisdom* pada pembelajaran mengklasifikasi benda.

3. Wawancara (Interview)

Menurut Kartono (1996: 187) wawancara adalah: Proses pengumpulan data atau informasi melalui tatap muka antara pihak penanya (*interview*) dengan pihak yang ditanya atau penjawab (*interviewee*) atau suatu percakapan, tanya jawab, lisan antara dua orang atau lebih yang duduk berhadapan secara fisik dan diarahkan pada suatu masalah tertentu. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan pengelola, tutor dan orang tua peserta didik di kelompok B TK Kemala Bhayangkari 47 tujuannya adalah untuk memperoleh data tentang: Penerapan Bermain dengan *Local Wisdom* Terhadap Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Pada Anak Kelompok B Di TK Kemala Bhayangkari 47. Data-data yang terkumpul dari hasil wawancara diharapkan memberikan informasi yang diperlukan yang berkaitan dengan permasalahan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Wawancara dengan anak untuk memperoleh data tentang kesulitan siswa dalam penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom*.

4. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan suatu usaha penelaahan terhadap beberapa dokumen (barang-barang tertulis) atau arsip. Arikunto, S (2002: 207) mengemukakan bahwa: Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Teknik pengumpulan data dengan studi dokumentasi ini, yaitu dengan kegiatan pengamatan terhadap dokumen-dokumen tertulis misalnya hasil belajar siswa, foto-foto kegiatan pembelajaran, serta video-video yang ada hubungannya dengan pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah. Selain itu juga melakukan analisis terhadap dokumen yang berupa catatan siswa dalam proses pembelajaran, data-data siswa, agenda serta laporan kegiatan belajar mengajar ataupun beberapa bukti pelaksanaan suatu proses kegiatan yang pernah terjadi di TK Kemala Bhayangkari 47.

Untuk menganalisis mengenai pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengadakan pengamatan dari foto-foto kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa berupa catatan siswa selama proses pembelajaran, dan agenda serta laporan kegiatan belajar mengajar. Dari dokumen-dokumen di atas peneliti mendapatkan gambaran mengenai perkembangan potensi seni yang dimiliki oleh siswa, dan meningkatnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mendapatkan data tentang kemampuan guru dalam memilih, mengolah, dan menyusun desain pembelajaran, maka peneliti mengamati dan menganalisis beberapa dokumen yang disusun oleh guru. Dokumen tersebut diantaranya: rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

5. Studi Kepustakaan/Studi literatur

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan teori-teori sebagai dasar pemikiran dan bahan acuan bagi penulis melalui buku-buku ilmu pengetahuan, jurnal, majalah, brosur, maupun tulisan-tulisan yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut.

D. Prosedur Penelitian

Alat pengumpul data yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket dan pedoman observasi, dengan langkah-langkah penyusunannya sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Merumuskan masalah penelitian dengan aspek-aspek yang akan diteliti disertai indikator-indikator dan sub indikatornya, kemudian mempersiapkan pedoman wawancara yang akan ditanyakan kepada responden dan pedoman observasi berdasarkan pada aspek-aspek yang akan diteliti agar proses wawancara dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Pada tahap persiapan, penelitian mengajukan proposal penelitian, apabila proposal sudah disetujui kemudian peneliti melakukan studi literatur, melakukan observasi ke sekolah, menetapkan pokok bahasan yang akan dilakukan dalam penelitian, kemudian merancang instrumen penelitian, menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), dan membuat media pembelajaran. Setelah itu melakukan uji coba

instrumen pada Senin, 7 Januari 2019 kemudian hasilnya dianalisis yang meliputi validitas, realibitas, mengumpulkan data dan mengolah hasil uji coba instrumen, kemudian peneliti menyiapkan dan mengajukan permohonan ijin penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap penggalan data yang lebih spesifik dengan melakukan wawancara dan mengadakan observasi pada proses belajar mengajar antara pengelola, guru, dan peserta didik di kelompok B TK Kemala Bhayangkari 47. Kegiatan-kegiatan tersebut diatas dimaksudkan untuk memudahkan dalam tahap pelaksanaannya, disamping itu agar data yang dibutuhkan dapat terungkap sesuai dengan tujuan yang akan dicapai oleh peneliti.

Pada tahap pelaksanaan peneliti memilih sampel secara tidak acak yang ditentukan oleh pihak sekolah sebanyak dua kelas pada kelompok B, kemudian melaksanakan tes awal (pretes) pada kedua kelas tersebut untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah didapatkan hasil tes awal kemudian dilakukan kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen diberi pembelajaran mengklasifikasikan benda dengan penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom* dan kelas kontrol diberi pembelajaran biasa.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah suatu upaya untuk mengukur hasil atau dampak suatu aktivitas, program, atau proyek dengan cara membandingkan dengan tujuan yang telah ditetapkan, dan bagaimana cara pencapaiannya

(Mulyono, 2009). Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan tes awal pada saat awal penelitian dan melakukan tes akhir pada akhir penelitian. Tes dilakukan untuk mengetahui pencapaian dan peningkatan kemampuan mengklasifikasikan benda pada siswa setelah dilakukan pembelajaran aktivitas bermain dengan *local wisdom* mengklasifikasikan benda melalui penerapan .

E. Prosedur dan Pengolahan Data

Analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan, yang berarti menggolongkannya dalam suatu pola tertentu kemudian diinterpretasikan dalam arti memberikan makna, mencari hubungan antara berbagai konsep yang terdiri dari hasil catatan lapangan.

Data yang diperoleh melalui hasil observasi serta pengamatan langsung dan wawancara yang berbentuk uraian terinci dan berjumlah besar itu perlu direduksi, dirangkum dan difokuskan menurut hal-hal yang penting, kemudian disusun secara sistematis, serta ditonjolkan pokok-pokok penting, sehingga data itu memberi gambaran yang tajam.

Analisis data adalah mengelompokkan, membuat suatu urutan, memanipulasi serta menyingkatkan data sehingga mudah untuk dibaca. Data yang sudah diperoleh selanjutnya dianalisis, data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu berasal dari tes awal, tes akhir serta kuisioner atau angket skala sikap yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen maupun kelas

kontrol. Data yang sudah diperoleh untuk selanjutnya dianalisis dengan menggunakan statistik, adapun dalam teknik analisis data meliputi:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji asumsi dimana untuk mengetahui uji statistic selanjutnya dalam statistic inferensial, jika kedua data normal diteruskan dengan uji homogenitas varians, namun jika diketahui salah satu atau keduanya tidak normal langkah selanjutnya menggunakan uji statistic *nonparametric Mann-whitney*.

2. Uji homogenitas varians

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah varians pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol homogeny atau tidak. Jika homogeny maka dilanjutkan dengan *uji t*, jika tidak homogeny dengan *uji t'*.

3. Uji Perbedaan Rata-Rata

Jika data berdistribusi normal dan variansnya homogeny, maka statistic yang digunakan adalah *uji t*. Jika data berdistribusi normal tetapi variansnya tidak homogen, maka uji yang dilakukan adalah *uji t'*. Jika data tidak berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji non parametik *Mann-whitney*.

4. Analisis data N-Gain

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dilakukan analisis skor gain ternormalisasi yang dihitung dengan menggunakan rumus menurut Hake (Sariningasih & Purwasih, 2017:173) sebagai berikut:

$$gain\ ternormalisasi(g) = \frac{skor\ postes - skor\ pretes}{skor\ maksimum\ ideal - skor\ pretes}$$

Klasifikasi gain ternormalisasi menurut Hake (Herdiman, 2017:200) adalah sebagai berikut:

Klasifikasi Gain (g)

Besarnya Gain (g)	Interpretasi
$(g) \geq 0,30$	Rendah
$0,30 < (g) \leq 0,70$	Sedang
$(g) > 0,70$	Tinggi

5. Analisis Media Pembelajaran

Untuk menentukan hasil analisis media pembelajaran siswa diperlukan transformasikan data ordinal menjadi interval menggunakan Metode Suksesif Interval (MSI). Data ordinal sebenarnya adalah data kualitatif atau bukan angka sebenarnya. Data ordinal menggunakan angka sebagai simbol data kualitatif. Oleh karena itu, jika kita hanya mempunyai data berkala ordinal maka data tersebut harus diubah kedalam bentuk interval untuk memenuhi persyaratan prosedur-prosedur tersebut.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan, untuk menjawab semua masalah yang telah diajukan pada bab sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk bertujuan untuk menelaah penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom* terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak lebih baik daripada dengan pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah. Untuk mengetahui apakah tujuan tersebut tercapai, maka diperlukan analisis data dan dibahas pada bab ini, untuk menguji hipotesis penelitian dilakukan pengolahan data menggunakan *software* khusus pengolahan data yaitu *SPSS 20* dan *Microsoft Office Excel 2010*.

Penelitian ini dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 47 dengan mengambil populasi seluruh kelas B1 dan B2. Peneliti mengambil *purposive sampling* dengan tidak mengacak sampel. Peneliti mengambil sampel sebanyak 16 anak yaitu yang terdiri dari kelas B1 sebanyak 8 (delapan) orang dan Kelas B2 sebanyak 8 (delapan) orang. Satu kelas dalam penelitian ini yaitu Kelas B1 sebagai kelompok Eksperimen diberikan perlakuan yang berupa praktik langsung dengan menggunakan aktivitas bermain *Local Wisdom* terutama media Sayuran lokal pada pembelajaran mengklasifikasi benda dan Kelas B2 sebagai kelompok kontrol dengan penggunaan metode pembelajaran biasa.

a. Kemampuan mengklasifikasikan benda kelompok eksperimen (*pretest*)

Hasil penelitian yang menunjukkan kondisi awal pada kelompok eksperimen yaitu kelas B1 di TK Kemala Bhayangkari 47 di paparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data diperoleh. Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran awal (*pretest*) kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

**Kemampuan Mengklasifikasikan benda Awal Kelompok Eksperimen
(*Pretest*)**

No	Nama	Skor	Kategori
1	AZ	7	Sedang
2	AL	4	Rendah
3	AR	6	Sedang
4	AS	5	Sedang
5	HS	7	Sedang
6	IN	6	Sedang
7	SJ	4	Rendah
8	FK	7	Sedang

Keterangan:

0-4 = Rendah

5-8 = Sedang

9-12 = Tinggi

Gambar 4.1***Pretest* kelompok eksperimen**

Keterangan : kegiatan *pretest* anak kelompok eksperimen Sebelum diterapkannya pembelajaran media *local wisdom*.

b. Kemampuan Mengklasifikasikan benda Akhir Kelompok eksperimen (*Posttest*)

Hasil penelitian pada kemampuan akhir (*posttes*) pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Berikut ini dijelaskan melalui tabel hasil *posttest* eksperimen

Tabel 4.2

Kemampuan Mengklasifikasikan benda Akhir Kelompok Eksperimen (*Posttest*)

No	Nama	Skor	Kategori
1	AZ	10	Tinggi
2	AL	8	Sedang

3	AR	8	Sedang
4	AS	8	Sedang
5	HS	11	Tinggi
6	IN	9	Tinggi
7	SJ	7	Sedang
8	FK	10	Tinggi

Keterangan:

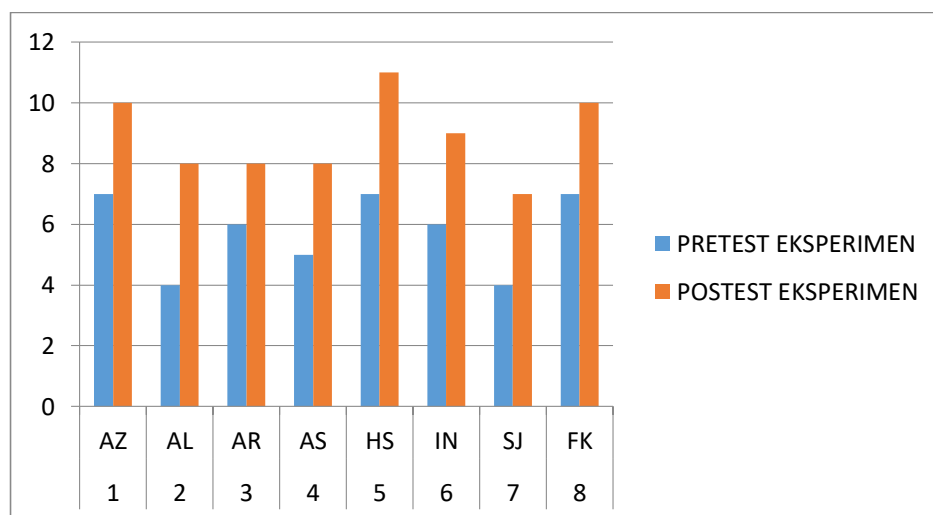
0-4 = rendah

5-8 = sedang

9-12= tinggi

Grafik 4.1

Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen



c. Kemampuan Mengklasifikasikan benda Kelompok Kontrol (*Pretest*)

Kemampuan mengklasifikasikan benda pada kelas kontrol dari hasil *pretest* menunjukkan hasil penelitian yang akan dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.3**Kemampuan Mengklasifikasikan benda Kelompok Kontrol (*Pretest*)**

No	Nama	Skor	Kategori
1	ZZ	7	Sedang
2	ND	6	Sedang
3	GA	4	Rendah
4	NZ	5	Sedang
5	SY	7	Sedang
6	VN	6	Sedang
7	DR	4	Rendah
8	TN	6	Sedang

Keterangan:

0-4 = rendah

5-8 = sedang

9-12= tinggi

Gambar 4.2***Pretest* kelompok kontrol**

Keterangan : Kegiatan Kelompok Kontrol saat *Pretest*

d. Kemampuan Mengklasifikasikan benda Akhir Kelompok kontrol (*Posttest*)

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan akhir pada kelompok kontrol dari data *posttest* dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4

Kemampuan Mengklasifikasikan benda Kelompok Kontrol

No	Nama	Skor	Kategori
1	ZZ	7	Sedang
2	ND	7	Sedang
3	GA	5	Sedang
4	NZ	5	Sedang
5	SY	7	Sedang
6	VN	6	Sedang
7	DR	4	Rendah
8	TN	6	Sedang

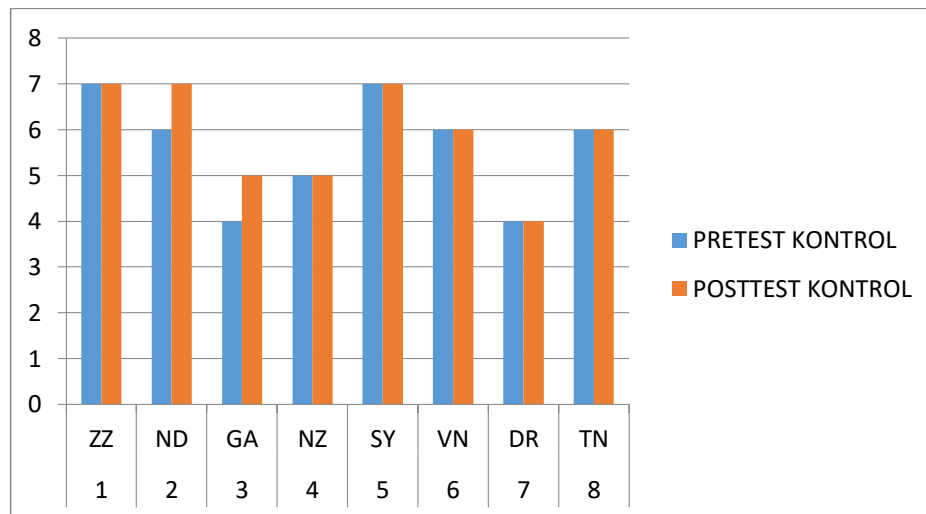
Keterangan:

0-4 = rendah

5-8 = sedang

9-12=tinggi

Grafik 4.2

Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

e. Uji normalitas, homogenitas dan uji t-test independen pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan hasil data *pretest* dan *posttest*

1. Uji normalitas data *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pada penelitian ini, uji normalitas yang dilakukan pada data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di uji menggunakan bantuan program SPSS 20. Hasil uji normalitas data pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* pada Kelompok Eksperimen dan
Kelompok Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	kelas eksperimen	,181	8	,158	,852	8	,061
	kelas kontrol	,249	8	,155	,875	8	,168

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria pengujian dalam uji normalitas yakni jika di peroleh hasil p value < 0,05 maka distribusi datanya adalah tidak normal, sedangkan jika diperoleh hasil > 0,05 maka distribusi datanya adalah normal. Berdasarkan data hasil pengujian normalitas di atas, diketahui jika hasil data tabel diperoleh lebih dari > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil uji homogenitas data *pretest* pada kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol menggunakan SPSS 20 yakni pada tabel berikut:

Tabel 4.6

**Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* Kelompok Eksperimen
Dan Kelompok Kontrol**

Test of Homogeneity of Variances

skor_pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.257	1	16	.619

Tabel 4.10 menunjukkan hasil uji homogenitas yang diperoleh yakni 0,619 sehingga jika dibandingkan dengan aturan penetapan maka $0,619 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan data yang sejenis atau homogen.

3. Hasil rata-rata skor uji t-test independent dan hasil uji independent sampel test data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji t-test independent data *pretest* dimaksudkan untuk melihat perbedaan tingkat kemampuan mengklasifikasikan benda pada kondisi awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah data *pretest* diperoleh perbedaan data tersebut diolah menggunakan *SPSS 20*. Hasil data sebagai berikut:

Tabel 4.7

**Rata-rata Skor Uji Independent Data *Pretest* dan Posttest Kelompok
Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Pretest			Statistic	Std. Error
Hasil	kelas eksperimen	Mean	5,75	,401
		Median	6	
		Std. Deviation	1,269	

kelas kontrol	Mean	5.63	,420
	Median	6	
	Std. Deviation	1.188	

Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil uji t independent data pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 5,50 dan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 5,63 dan memiliki nilai rata-rata yang berdekatan. Adapun hasil dari perhitungan uji t independent data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8

**Hasil Uji t Independent Data *Pretest* Kelompok Eksperimen
Dan Kelompok Kontrol**

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
skor_pretest	Equal variances assumed	.257	.619	-.214	16	.834	-.125	.585	-1.366 1.116
	Equal variances not assumed			-.215	15.543	.832	-.125	.581	-1.359 1.109

Berdasarkan hasil uji t independent diatas diperoleh hasil pada table 4.11 dengan p value 0, 834, maka $0,834 > 0,05$ dengan kata lain data diterima, dalam arti bahwa hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa pada saat *pretest*

(sebelum diberikannya *treatment*) tingkat kemampuan mengklasifikasikan benda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak memiliki perbedaan.

4. Uji normalitas data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil uji normalitas data *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dijelaskan melalui tabel berikut:

Tabel 4.9

**Hasil Uji Normalitas Data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan
Kelompok Kontrol**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	kelas eksperimen	,252	8	,158	,916	8	,325
	kelas kontrol	,249	8	,155	,875	8	,168

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data *posttest* diatas, maka diketahui jika hasil pada tabel diperoleh lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

5. Uji Homogenitas data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4.10

**Hasil Uji Homogenitas Data *Posstest* Kelompok
Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Test of Homogeneity of Variances

skor_posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.753	1	16	.398

6. Hasil uji t independent data *posttest* pada kelompok eskperimen dan kelompok kontrol.

Setelah diberikannya *treatment* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran kelas biasa pada kelompok kontrol, maka untuk melihat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda ditunjukkan uji t independent terhadap data *posttest* dengan bantuan *SPSS 20*. Adapun hasilnya yakni:

Tabel 4.11
Hasil Rata-Rata Skor Uji t Independent Data *Posttest* Kelompok
Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Pretes	Kelas logis matematis		Statistic	Std. Error
Hasil	kelas eksperimen	Mean	8,9	,526
		Median	8,5	
		Std. Deviation	1,663	
	kelas kontrol	Mean	5,75	,420
		Median	6	
		Std. Deviation	1.188	

Hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari uji t independent data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 8,90, sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 5,75. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata yang berbeda. Adapun perhitungan uji t independent data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Independent Data *Posttest* pada Kelompok Eksprimen
Dan Kelompok Kontrol

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
skor_posttest	Equal variances assumed	.753	.398	4.683	16	.000	3.275	.699	1.793 4.757
	Equal variances not assumed			4.866	15.850	.000	3.275	.673	1.847 4.703

Berdasarkan hasil pada uji t independent data *posttest* menunjukkan bahwa P value ($0,000 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian maka hasil *posttest* (setelah *treatment*) kemampuan mengklasifikasikan benda dinyatakan terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang artinya terdapat peningkatan dari penerapan melalui media *local wisdom* terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada Kelompok B TK Bhayangkari 47.

B. Pembahasan

1. Perbandingan Penerapan Aktivitas Bermain dengan *Local Wisdom* Dengan Pembelajaran Biasa Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda.

Sebelum melakukan proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* kepada anak . dari hasil data *pretest* dapat diketahui bahwa kemampuan awal berpikir simbolik anak usia dini kelompok B di TK Kemala bhayangkari 47 sebelum diterapkannya perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata skor *pretest* yang berdekatan.

Setelah mengetahui kemampuan awal anak usia dini kelompok B pada kedua kelas, kemudian kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan aktivitas bermain dengan *local wisdom*. Sedangkan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan pembelajaran biasa

Setelah diberikan perlakuan selama 8 kali pertemuan, maka diberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data *posttest* kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak kelompok B, pada kelas eksperimen yang menerapkan aktivitas bermain dengan *local wisdom* yaitu mempunyai nilai rata-rata skor *posttest* yang lebih tinggi daripada kelas nilai rata-rata skor *posttest* kelas kontrol.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada kelompok B di kelas eksperimen yang menerapkan aktivitas bermain dengan *local wisdom* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran biasa.

Data peningkatan kemampuan mengklasifikasi benda pada anak kelompok B di kelas eksperimen telah menunjukkan bahwa penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom* lebih baik daripada pembelajaran biasa.

2. Gambaran Penerapan Aktivitas Bermain dengan *Local Wisdom* di TK Kemala Bhayangkari 47

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas eksperimen dengan menerapkan aktivitas bermain dengan *Local Wisdom* terutama sayuran lokal. Sayuran lokal dipilih sebagai *treatment* dalam penelitian ini dikarenakan anak belajar untuk

mengembangkan perhatian terhadap suatu pembelajaran melalui hal-hal yang sederhana, nyata dan menarik untuk anak. Penggunaan sayuran lokal dipilih karena memberikan beberapa manfaat tertentu dalam suatu pembelajaran. Dengan media alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar yang dijelaskan

Langkah-langkah permainan menggunakan media *local wisdom* terutama sayuran lokal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.3

Kegiatan *treatment* kelompok eksperimen



Keterangan: Anak sedang mengelompokkan sayuran berdasarkan warna

Gambar 4.4**Kegiatan *treatment* kelompok eksperimen**

Keterangan: Anak mengklasifikasikan sayuran lokal yaitu jamur berdasarkan bentuk, warna dan ukuran

Gambar 4.5**Kegiatan *treatment* kelompok eksperimen**

Keterangan: Anak mengklasifikasikan sayuran lokal yaitu labu siam berdasarkan ukuran.

Gambar 4.6**Kegiatan *treatment* kelompok eksperimen**

Keterangan : Anak mengklasifikasikan sayuran lokal yaitu bayam berdasarkan jumlah daunnya.

Gambar 4.7**Kegiatan *treatment* kelompok eksperimen**

Keterangan: Anak mengklasifikasikan sayuran lokal yaitu wortel berdasarkan ukuran

Gambar 4.8

Kegiatan *post test* Kelompok eksperimen

Keterangan : Anak mengklasifikasikan sayuran lokal berdasarkan bentuk, warna dan ukuran. Kemampuan mengklasifikasikan benda anak semakin meningkat pada kelompok eksperimen.

Hasil observasi proses kegiatan pembelajaran mengklasifikasikan benda melalui penerapan bermain dengan *local wisdom* terutama sayuran lokal terlihat respon anak begitu tinggi. Anak begitu antusias menunggu giliran bermain. Anak sangat tertarik dengan aktivitas bermain *local wisdom* terutama sayuran lokal dan menjadi termotivasi untuk melakukan tugas bermainnya sampai selesai. Karena itu dalam 8 kali pertemuan terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak kelompok B di kelas eksperimen dalam hal mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk warna dan ukuran.

Meningkatnya kemampuan mengklasifikasikan benda pada kelas eksperimen dikarenakan selama proses pembelajaran anak merasa senang dan bisa bereksplorasi dengan bermain menggunakan sayuran lokal. Anak

mendapatkan kesempatan untuk bermain dan tanpa disadari dengan bermain dengan sayuran lokal, begitu banyak materi yang bisa diserap oleh anak. Tidak hanya dalam aspek kognitif saja, melainkan juga dalam aspek sosial emosional yaitu melatih kesabaran anak untuk menunggu giliran bermain menggunakan sayuran lokal ini. Materi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengklasifikasikan benda bisa tersampaikan kepada anak tanpa harus memaksa anak untuk belajar.

Sedangkan pada kelas kontrol sesudah 8 kali pertemuan peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok A tidak begitu tinggi, peningkatannya masih jauh dibawah rata-rata kelas eksperimen. Dalam pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar anak didik kurang begitu merespon dan tidak bersemangat. Mereka cenderung bosan dengan tugas yang diberikan, sehingga mereka kurang merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh guru, dengan begitu materi pembelajaran kurang terserap dengan baik oleh anak

Dalam menerapkan aktivitas bermain *Local Wisdom* di TK Kemala Bhayangkari 47 tidak terlepas dari kelebihan dan kelemahan ketika menerapkannya. Adapun kelebihan dari diterapkannya aktivitas bermain dengan *Local Wisdom* dalam pembelajaran mengklasifikasi benda adalah anak-anak semakin antusias dan tertarik ketika mengikuti pembelajaran mengklasifikasikan benda dengan sayuran lokal karena anak melihat langsung bendanya dengan nyata. Anak-anak pun bisa menunggu giliran dengan sabar ketika mengklasifikasikan sayuran lokal berdasarkan bentuk warna dan ukuran, selain itu guru dapat mengenalkan potensi lokal yang dimiliki oleh daerah Cisarua sebagai

penghasil sayuran seperti jamur, paprika, labu siam dll. Sayuran tersebut dapat digunakan untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran.

Sedangkan kelemahan diterapkannya aktivitas bermain dengan *Local Wisdom* terutama media sayuran lokal adalah sayuran yang digunakan sebagai media pembelajaran tidak bisa bertahan lama, karena sayuran akan mudah layu dan lama-kelamaan menjadi busuk sehingga tidak dapat dipergunakan lagi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan aktivitas bermain dengan *Local Wisdom* terhadap kemampuan mengklasifikasi benda lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran biasa.
2. Penerapan aktivitas bermain dengan *Local Wisdom* dapat meningkatkan kemampuan mengklasifikasi benda.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran kemampuan mengklasifikasi benda melalui penerapan aktivitas bermain dengan *local wisdom* merupakan salah satu *alternative* bagi guru PAUD dalam menyajikan materi pembelajaran di kelas.
2. Dalam menerapkan pembelajaran dengan penerapan aktivitas bermain dengan *Local Wisdom* hendaknya membuat suatu perencanaan dan persiapan.
3. Penelitian terhadap kemampuan mengklasifikasi benda melalui penerapan aktivitas bermain dengan *Local Wisdom* ini direkomendasikan untuk

dilanjutkan dengan aspek penelitian yang lebih luas, dengan materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Magdali. (2013). *Potensi Kearifan Lokal Dalam Pembentukan Jati Diri dan Karakter Bangsa*, Prosiding The 5 th.
- Baharin Shamsudin. (2002). *Kamus Matematika Bergambar untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Grasindo.
- Cipta Fajarini, Ulfah. (2014) "Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan karakter." *Journal Sosia Didaktika* : Vol.1, no. 2
- Carol Seefeld & Barbara A. Wasik. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Proyek PAUD.
- Haryanto, J.T (2014). *Kearifan Lokal Pendukung Kerukunan Beragama pada Komunitas Tengger Malang Jatim*. Page 2. *Jurnal "Analisa"* Volume 21 Nomor 02 Desember 2014 halaman 201-213.
- Hildayani Rini. (2005) *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ife, Jim, (2002) *Communiti Development: Community Based Activities in an Age of Gobalization*, Australia :Cath Godfrey Publisher
- Istiawati, F. N (2016). *Pendidikan karakter Berbasis Nilai- Nilai Kearifan Lokal Adat Ammatoa dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi*. *Cendekia*, 10(1):1-18
- Kartini Kartono. (1996). *Pengantar Metodologi Research Sosial*. Bandung: Offset Alumni
- Khasanah, ismatul. (2010).*dalam Tahap Dini motorik halus anak* : Jakarta
- Leonard M. Kennedy dkk. (2008) *Guiding Children Learning of Mathematics*: Art Johnson
- Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Moeslichatoen (2005). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* .Jakarta: Gramedia
- Mustaffa Bahrudin. (2002). *Materi Pengarahan Penulisan Buku Ajar*. Yogyakarta: Proyek PAUD
- Mutiah,D (2010) *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*: Jakarta Kencana .Prenada Media Group
- Paul Suparno. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Piaget, Jean, & Barbel Inhelder, *Psikologi Anak*,Terj. Miftahul, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, Cet. 1, 2010.
- Rahardjo, Budi (2007). *Aplikasi Teori Bermain untuk Anak Usia Sekolah*. Jakarta; Universitas Terbuka
- Ridwan Abdullah. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara
- Russeffendi, E.T. (2010). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito
- Santrock, John W. (2002). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup Jild 1*. Alih Bahasa: Achmad Chusairi & Juda Damanik. Jakarta: Erlangga.
- Sariningsih, R., & Herdiman, I. (2017). *Mengembangkan Kemampuan Penalaran Statistik dan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa melalui Pendekatan Open Ended*. JRPM (Jurnal Riset Pendidikan Matematika), 4 (2), 241.
- Sariningsih, R., & Purwasih, R. (2017). *Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficacy Mahasiswa Calon Guru*. JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika), 1 (1), 163-177
- Seefeld, Carol & Wasik, Barbara, A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto Ahmad. (2011) *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi Ari Kunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.rev.ed.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*: Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta Kencana Prenada Group
- Tedjasaputra, Mayke.S .(2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Gramedia
- Wahyudi, Agus.(2014). *Pesona Kearifan Jawa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Wibowo (2015). *Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa*, Jurnal Bakti Saraswati: Jakarta