



Integrasi Permainan Modern, Tradisional Dan Islami Menggunakan “Spinning Sebumbun” Bagi Anak Usia Dini

Integration of Modern, Traditional, and Islamic Games Using "Spinning Sebumbun" for Early Childhood

Neela Afifah^{1*}, Saudah², Sri Hidayati³, Nur Aida⁴, Liza Satiah⁵, Baronisa Diana Putri⁶

Email: nuraida280901@gmail.com

Abstract: *Early childhood education is education that applies strategies or methods of playing while learning, because the world of children is the world of play. At the time of learning it is very appropriate to use a media game, because the media can be a driving factor for students. Sebumbun spinning is one of the media that can improve aspects of development in children, with this media it will increase the enthusiasm and motivation to learn in children. The purpose of this community service is to provide knowledge and innovation to Al-Firdaus Palangka Raya Kindergarten teachers. The results of community service run smoothly where children are able to follow the rules of the game that have been determined before the game is carried out, and the enthusiasm of children when practicing games on Spinning Sebumbun media is very good, the hope is that learning with Spinning Sebumbun game media can be applied to schools other schools when learning takes place.*

Keywords: *Learning, Sebumbun Spinning Game Media, Early Childhood*

Abstrak: Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menerapkan strategi atau metode bermain sambil belajar, karena dunia anak adalah dunia bermain. Pada saat pembelajaran sangat tepat jika menggunakan sebuah media permainan, karena media dapat menjadi faktor pendorong bagi peserta didik. Spinning sebumbun adalah salah satu media yang dapat meningkatkan aspek perkembangan pada anak, dengan media ini akan meningkatkan semangat serta motivasi belajar pada anak. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini untuk memberikan pengetahuan serta inovasi kepada guru TK Al-Firdaus Palangka Raya. Hasil pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan lancar yang mana anak sudah mampu untuk mengikuti aturan main yang telah ditentukan sebelum permainan dilaksanakan, serta antusias anak pada saat praktek permainan pada media *Spinning Sebumbun* sangat baik, harapannya pada pembelajaran dengan media permainan *Spinning Sebumbun* ini dapat diterapkan pada sekolah-sekolah yang lain pada saat pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: *Pembelajaran, Media Permainan Spinning Sebumbun, Anak Usia Dini*



PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun dimana pada usia tersebut dikatakan sebagai masa golden age, pada masa tersebut anak lebih cepat menangkap informasi yang diberikan. Serta, pada usia tersebut merupakan usia yang sangat fundamental karena perkembangan anak berkembang lebih pesat. Periode ini juga merupakan awal mendasar paling penting bagi anak untuk kehidupan selanjutnya.

Sejalan dengan peraturan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan “pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun”, yang dapat dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sesuai dengan masa perkembangannya.

Pendidikan merupakan perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewakan diri melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pada usia dini pendidikan sebagai proses perkembangannya kedepan yang mana akan menentukan kualitas dimasa depan. Anak adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan bermain.

Pemahaman tentang anak merupakan suatu awal keberhasilan dalam pendidikan. Dunia anak adalah dunia bermain, disaat mereka bermain anak-anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini, melalui bermain anak dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan perkembangan anak dari motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial emosional, nilai dan sikap hidup (Moeslichatoen, 2006).

Permainan merupakan salah satu cara efektif untuk memfasilitasi perkembangan anak usia dini. Dalam beberapa tahun terakhir, permainan modern seperti permainan video dan gadget. Meskipun teknologi memberikan manfaat



namun banyaknya paparan pada permainan modern ini dapat mempengaruhi perkembangan anak seperti ketergantungan, kurangnya kreativitas, mengurangi waktu bermain diluar ruangan dan kurangnya interaksi sosial.

Di sisi lain, permainan tradisional dan budaya memiliki nilai penting dalam membentuk identitas dan mengajarkan pada anak tentang nilai-nilai sosial. Permainan tradisional juga dapat melibatkan fisik dan interaksi sosial yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak. Namun dalam konteks globalisasi dan perubahan gaya hidup, permainan tradisional sering kali terabaikan dan tergantikan oleh permainan modern.

Dalam konteks agama islam, pengajaran dan penerapan nilai-nilai islami pada anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian mereka dan membimbing perilaku yang baik. Memperkenalkan nilai-nilai islami secara menyenangkan dan interaktif kepada anak-anak bukan hal yang mudah karena anak-anak sulit menghubungkan antara ajaran agama dengan aktivitas sehari-hari mereka, termasuk dalam hal bermain. Oleh karena itu, pentingnya bagi pendidik untuk mengintegrasikan permainan modern dengan nilai-nilai tradisional dan islami.

Menggabungkan aspek-aspek positif dari permainan modern, tradisional dan islami, diperlukan suatu pendekatan yang inovatif. Salah satu permainan yang dapat menjadi solusi adalah permainan *Spinning Sebumbun*. Dalam konteks ini, permainan *Spinning Sebumbun* merupakan permainan yang menggabungkan unsur modern, tradisional dan islami. *Spinning sebumbun* adalah permainan yang mengharuskan anak mencari batu ke dalam dasar air yang mana merupakan permainan tradisional dari kalimantan tengah. Lalu anak memutar spinner yang berisikan berbagai aktivitas dan pengetahuan islami. Permainan ini menggabungkan kegembiraan dan tantangan menjadi satu dengan memperkenalkan permainan modern dan tradisional dengan nilai-nilai islami.

Melihat dari paparan diatas, maka peneliti mengangkat judul pengabdian “Integrasi Permainan Modern, Tradisional, dan Islami Menggunakan *Spinning Sebumbun* Bagi Anak Usia Dini” diharapkan anak usia dini memiliki pengalaman



yang menyenangkan, mendapatkan pemahaman tentang nilai-nilai modern, tradisional dan islami.

METODE

Metode yang digunakan pada saat pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode *service learning*. Metode *service learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang memberikan penekanan pada aspek praktis dengan mengacu pada konsep *eksperiental learning* merupakan penerapan pengetahuan perkuliahan ditengah-tengah masyarakat/komunitas dengan berinteraksi kepada masyarakat/komunitas (Afandi, 2014). Metode ini digunakan pada saat pengabdian masyarakat dengan memberikan inovasi pembelajaran kepada guru TK Al-Firdaus mengenai media permainan tradisional, modrn dan islami melalui *Spinning Sebumbun*. Hal ini dilakukanya karena masih banyak guru pada saat pembelajaran jarang sekali mengenalkan permainan tradisional yang ada didaerahnya, karena kurang nya inovasi guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis tradisional, modrn dan islami. Oleh karena itu Dosen dan Mahasiswa IAIN Palangka Raya berusaha membantu dengan memberikan inovasi berupa sebuah media yang menarik minat anak pada saat pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat selama kegiatan dilapangan terlihat bahwasanya anak-anak sangat senang dan antusias pada saat dimulainya pembelajaran dengan media permainan *spinning sebumbun*, yang mana anak sudah mampu untuk mengikuti aturan main yang telah ditentukan sebelum permainan dilaksanakan. Sebelum permainan dimulai narasumber memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai ketentuan-ketentuan dalam sebuah permainan dan selanjutnya anak-anak akan mempraktikan nya.

Bermain merupakan sarana dan prasarana yang sangat penting bagi perkembangan sosial, emosional, serta kognitif anak dan menggambarkan



perkembangan anak. Meskipun bermain seakan-akan hanya untuk bersenang-senang bagi anak, tetapi bermain memiliki banyak manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat dalam bermain ialah memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi secara sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreativitas dan lain-lain. Sehingga dalam hal ini orang dewasa ataupun guru dapat memberikan dukungan bagi perkembangannya dengan berbagai cara yang dapat dipahami oleh anak (Siti, 2007).

Bermain adalah aktivitas dan kualitas pikiran yang terlibat dalam pandangan dunia seseorang, yang mana bermain mengacu pada berbagai aktivitas sukarela dan termotivasi secara intrinsik yang biasanya diasosiasikan dengan kesenangan serta keseruan. Bermain merupakan hak dasar bagi anak usia dini, bermain juga merupakan kegiatan yang dapat mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang, pada anak usia dini bermain dapat memberikan banyak manfaat serta menstimulasi seluruh aspek perkembangan, karena dengan ketidak sengajaan dalam bermain anak akan berfikir bagaimana cara memecahkan masalah dalam sebuah tantangan permainan.

Anak usia dini adalah anak yang dapat dikatakan sebagai masa golden age, pada masa tersebut anak lebih cepat menangkap informasi yang diberikan. Serta, pada usia ini anak sangat fundamental karena anak akan berkembang lebih cepat. Periode ini juga merupakan awal mendasar paling penting bagi anak untuk kehidupan selanjutnya. Sangat penting bagi pendidik untuk untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, salah satunya yaitu melalui pembelajaran dengan media permainan *Spinning Sebungun*.



Gambar 3 alat permainan "Spinning Sebumbun"

Spinning sebumbun, *spin* dalam bahasa *inggris* adalah putaran sedangkan *ing* adalah kata tambahan yang artinya kejadian yang sedang terjadi, sehingga arti dari kata *spinning* adalah putaran yang sedang terjadi, maksud dari putaran disini ialah suatu media papan putar yang terdapat pada *spinning sebumbun*. *Sebumbun* adalah permainan anak tradisonal khas kalimantan tengah yaitu dengan menyembunyikan sesuatu bisa kayu, ranting atau batu didasar sungai, permainan *sebumbun* bisa digunakan pada saat pembelajaran. Misalnya, dengan mengenalkan Nama-Nama Malaikat, Rosul-Rosul Allah, Kalimat Thoyibah, Rukun Islam, dan masih banyak lagi pembelajaran yang menekankan pada nilai keislaman. Pada hal ini anak akan merasa tertarik dan termotivasi dalam melakukan sebuah permainan, karena terdapat hal baru yang menarik dan tidak membosankan pada saat pembelajaran berlangsung. Media permainan tradisonal, modrn, islami melalui *spinning sebumbun* adalah suatu media yang telah di variasikan dan dipadukan menjadi sebuah media yang dapat di aplikasikan pada saat pembelajaran serta dapat meningkatkan aspek perkembangan anak.

Terdapat beberapa cara atau aturan main dalam melakukan permainan *spinning sebumbun* adalah: 1) permainan dimulai dengan hompimpah dan orang yang menang akan main terlebih dahulu, 2) peserta yang main harus menutup mata sembari guru menyembunyikan batu hias didasar air yang sudah berisikan batu-batu hias samaran, 3) peserta harus menemukan batu hias. Apabila peserta

mengambil batu yang salah, maka harus melanjutkan permainan dengan memutar spinning sebumbun sebanyak satu kali putaran, 4) setiap peserta harus menjawab pertanyaan sesuai dengan tema yang ditunjuk oleh anak panah, 5) permainan dilanjutkan oleh peserta berikutnya hingga selesai.



Gambar 1 kegiatan pembelajaran *Spinning Sebumbun*”

Didalam alam permainan *Spinning Sebumbun* terdapat banyak manfaat bagi anak usia dini yaitu: 1) Melatih Konsentrasi Pada Anak, 2) Mengasah Perkembangan Kognitif Pada Anak, 3) Menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, 4) Melatih motorik halus pada anak melalui media air dan batu, 5) Melatih anak dalam mengekspresikan diri dan menstimulasi perkembangan sosial emosional anak selama bermain, 6) Meningkatkan motivasi belajar melalui permainan *Spinning Sebumbun*.



Gambar 2 kegiatan bermain “Spinning Sebumbun”

Manfaat dalam melakukan permainan *spinning sebumbun* bagi anak yang mana pada saat permainan dimulai maka secara tidak langsung anak akan berkonsentrasi karena sudah masuk pada tahap hompimpah dimana anak yang menang akan main terlebih dahulu, selain itu juga permainan *spinning sebumbun* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, yang mana jika anak tidak menemukan batu hias dan hanya menemukan batu samaran, anak tersebut akan melanjutkan permainan dengan memutar *spinning* yang ada pada media permainan *spinning sebumbun*, didalam sebuah media papan putar atau *spinning* terdapat beberapa tema perintah yang harus dijawab oleh anak dengan begitu lambat laun kognitif anak akan meningkat. Selanjutnya dalam permainan tersebut juga dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak, karena guru memberikan kepercayaan penuh kepada anak untuk melakukan permainan tersebut, selain itu juga dapat melatih motorik halus pada anak dengan meraba dan mencari batu hias didasar air maka motorik halus pada anak telah terstimulus dengan baik dan melatih anak dalam mengeskpresikan diri serta menstimulasi perkembangan sosial emosional anak dengan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi yaitu dengan mencari batu hias didasar air.

Pada saat pembelajaran melalui media permainan *spinning sebumbun* berlangsung di TK Al-Firdaus Palangka Raya, bahwasanya tidak ada kendala pada



saat pelaksanaannya, semua anak terlibat aktif dan sangat antusias melakukan permainan tersebut, akan tetapi masih terdapat kekurangan mengenai aspek perkembangan nilai agama dan moral, masih ada anak yang belum hafal dua kalimat syahadat dan belum hafal niat sholat, serta anak kurang paham mengenai permainan tradisional khas Kalimantan Tengah karena pada saat pembelajaran sangat jarang sekali guru mengenalkan permainan tradisional khas Kalimantan Tengah yang ada pada daerahnya.

KESIMPULAN

Pendidikan bagi anak usia dini wajib menggunakan metode bermain sambil belajar, agar pembelajaran yang disampaikan pada pendidik bisa tersampaikan dengan maksimal oleh peserta didik. Guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, serta bermakna pada saat pembelajaran berlangsung, media adalah salah satu alat yang dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan pada anak. Suatu upaya yang dapat meningkatkan perkembangan pada anak yaitu media permainan *Spinning Sebumbun* dalam media ini terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran yaitu Nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Pembelajaran dengan menerapkan media permainan *spining sebumbun* akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa senang dan tidak bosan karena terdapat hal baru pada saat pembelajaran berlangsung. Pembuatan media *Spinning Sebumbun* ini diterima dengan baik oleh TK Al-Firdaus Palangka Raya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak pimpinan IAIN Palangka Raya yang selalu memberikan dukungan dalam mewujudkan tri dharma perguruan tinggi. Selain itu, kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian artikel ini.

E-ISSN: 2828-7096
P-ISSN: 2962-9888

Jurnal MANGENTE, Vol. 3, No.2, Mei 2024



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Moeslichatoen. (2006). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Malang: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Siti, A. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.