



KEGIATAN PEMBELAJARAN TK BUMI UKIR BERBASIS KEARIFAN LOKAL BUDAYA DI JEPARA

**Anita Afrianingsih¹, Aulia Putri Salsabillah², Fitriani Nor Hidayah³, Nanik Farida⁴, Miladia
Haritsa Junaidi⁵, Indah Sa'adah⁶, Al Musdalifah⁷, Ika Puji Astuti⁸**

PG-PAUD, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email: anita@unisnu.ac.id

DOI : 10.36706/jtk.v8i1.13771

ABSTRAK

Budaya, menjadi suatu hal yang sangat penting ditanamkan pada anak usia dini, budaya lokal khususnya dimana anak tinggal berperan penting dalam membentuk karakter anak dalam menerima pembelajaran tentang diri dan dunianya, mengenalkan budaya lokal kepada anak sejak dini berfungsi untuk menanamkan sikap, perilaku, kepribadian dan budi pekerti yang santun, cinta tanah air dan menumbuhkan jiwa nasionalisme pada anak. Tujuan dari penelitian kegiatan pembelajaran berbasis kearifan lokal budaya di jepara ini adalah untuk mengenalkan nilai-nilai kearifan budaya lokal di jepara kepada anak usia dini serta mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran berbasis budaya lokal. Metode pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif studi kasus dengan metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan melalui beberapa kegiatan yaitu perencanaan, perancangan model, pengadaan material dan uji coba kurikulum dan media berbasis kearifan budaya lokal APE SINDU kependekan dari Sinau Budoyo. Subjek penelitian ini adalah anak usia Taman Kanak-kanak yaitu usia 5-6 tahun. Hasil penelitian kegiatan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal budaya di jepara menggunakan alat permainan edukatif SINDU dapat mempermudah anak untuk mengenal dan mengetahui budaya lokal yang ada di jepara, pembelajaran juga lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Kearifan lokal, media pembelajaran Sinau Budoyo, Anak usia dini

ABSTRACT

Culture, being a very important thing to instill in early childhood, local culture, especially where children live, plays an important role in shaping children's character in receiving learning about themselves and their world, introducing local culture to children from an early age serves to instill attitudes, behaviors, personalities and manners, love the country and foster a spirit of nationalism in children. The purpose of this research on learning activities based on local cultural wisdom in Jepara is to introduce the values of local cultural wisdom in Jepara to early childhood and to examine more deeply about local culture-based learning models. The approach method used is a case study qualitative research method with data collection methods carried out through observation and through several activities, namely planning, model design, material procurement and curriculum and media trials based on local cultural wisdom. APE SINDU stands for Sinau Budoyo. The subjects of this study were children aged 5-6 years. The results of this activity research indicate that learning activities based on the wisdom of local culture in Jepara using the SINDU educational game tool can make it easier for children to get to know and know the local culture in Jepara, learning is also more interesting and interactive.

Keywords: Local cultural, Sinau Budoyo learning media, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1:14 di dalam Diana (2013:2) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar Anak Usia Dini memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini sendiri diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, karena Anak Usia Dini merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan anak dan merupakan pendidikan pertama dan utama dalam kehidupan anak.

Pendidikan anak di Taman Kanak-kanak termasuk ke dalam jalur pendidikan formal di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pendidikan memiliki tugas untuk menstimulus perkembangan anak, berbagai macam cara dilakukan agar pembelajaran yang diberikan sekolah mampu menstimulus perkembangan anak secara optimal. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru dalam menstimulus perkembangan anak adalah dengan mempersiapkan diri anak dengan terus memberikan pembelajaran-pembelajaran yang merangsang perkembangan kognitif, sosial-emosi, motorik dan bahasa anak. Kebanyakan guru dan orang tua beranggapan bahwa anak yang berhasil adalah anak yang pandai dengan kemampuan kognitif, namun pada kenyataannya bukan hanya kemampuan kognitif saja yang perlu diperhatikan tetapi anak juga perlu disiapkan untuk memasuki kehidupan bermasyarakat. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran pada prasekolah (Taman Kanak-kanak) perlu dikembangkan ke arah pembelajaran yang sesuai dengan dunianya, yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak.

Karakteristik anak yang unik, anak yang aktif, egosentris merupakan masa yang paling potensial untuk belajar, maka pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus melibatkan anak secara langsung dan memasukan kehidupan nyata didalamnya. Hal tersebut dikarenakan dalam belajar anak akan terbantu dalam mengenal dirinya, mengenal dengan siapa anak hidup dan mengenal lingkungan tempat dimana anak tinggal. Sehingga lingkungan dimana anak belajar, baik fisik maupun psikologis (nilai-nilai dan norma) sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang akan diterima oleh anak. Begitu juga dengan lingkungan budaya, khususnya budaya lokal dimana anak tinggal juga akan sangat berperan penting dalam membentuk karakter anak dalam menerima pembelajaran tentang diri dan dunianya.

Sebagaimana yang dikatakan Vigotsky (Santrock, 2007:343) bahwa kontribusi budaya, interaksi sosial dan sejarah dalam pengembangan mental atau perilaku anak sangat berpengaruh. Pembelajaran yang berbasis pada budaya dan interaksi sosial mengacu pada aspek perkembangan sosio-historis-kultural, akan sangat berdampak pada persepsi, memori dan cara berpikir anak. Hal ini dikarenakan dalam budaya mengajarkan anak tentang nilai-nilai budaya, sehingga mereka memahami lingkungan budayanya.

Permasalahan yang ditemui di lapangan saat ini adalah masa modern permainan budaya banyak dilupakan anak-anak kurang akrab dengan budaya lokal, seperti permainan dakon, engklek, balap karung, balogo, cublak-cublak suweng dan permainan tali. Anak-anak justru ketagihan dengan budaya asing seperti permainan Play Station dan permainan pada gadget. Anak-anak sekarang juga lebih asyik berlatih menyanyi dengan irama rap dan memainkan musik modern, padahal kita ketahui Indonesia memiliki berbagai tarian seta lagu-lagu daerah yang mudah dan indah yang dapat dipelajari oleh anak sejak dini. Hal itu tidak dapat dibiarkan begitu saja, karena dikhawatirkan akan menjadi karakter anak ketika dewasa kelak.

Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa TK Bumi Ukir merupakan TK yang menggunakan pembelajaran berbasis budaya lokal dalam kegiatan belajar mengajar di sentra budaya. Pembelajaran berbasis budaya lokal memiliki tujuan untuk mempersiapkan anak yang berwawasan multikultural, mengenalkan budaya yang ada agar tetap dikenal dan dilestarikan. Berdasarkan hal tersebut di atas, serta untuk mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran berbasis budaya lokal, penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang “ Pengembangan Kurikulum PAUD Berbasis Budaya Lokal Jepara”

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Kurikulum PAUD Berbasis Budaya Lokal Jepara adalah jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati (Moeleong, 2004:3) senada dengan pendapat (Bengtsson, 2016). Studi kasus terkadang dapat juga dipergunakan untuk menyelidiki unit sosial yang kecil seperti keluarga, sekolah, dan kelompok-kelompok tertentu (Idrus, 2009:57). Sedangkan menurut (Merriam, 2009:40) mendefinisikan studi kasus adalah sebagai berikut: *A case study in-depth description an analysis something of a bounded system. Part of the confusion surrounding case study is that the process of conducting a case study is conflated with both the unit of study (the case) and the product of this type of investigation.*

Penelitian dilaksanakan pada suatu unit sosial lembaga atau *single-case study* (studi kasus tunggal) yaitu pada lembaga TK Bumi Ukir. Alasan dipilihnya lembaga TK Bumi Ukir sebagai tempat lokasi penelitian karena proses pembelajaran dilembaga tersebut menerapkan budaya lokal atau dalam pengembangan kurikulum berbasis budaya lokal jepara disetiap kegiatan anak, mulai dari persiapan sampai pembelajaran inti.

Tempat penelitian dilaksanakan dilembaga TK Bumi Ukir yang berada di Bugel RT 09 RW 03 Desa Bugel Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Dipilihnya lembaga TK Bumi Ukir karena lembaga ini merupakan salah satu lembaga TK Bumi Ukir yang menerapkan Pembelajaran atau Pengembangan Kurikulum Berbasis Budaya Lokal yang ada di jepara. Subjek dari penelitian ini yaitu pengelola, pendidik, peserta didik serta peneliti yang ikut serta dalam kegiatan penelitian di TK Bumi Ukir.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan berbagai setting alamiah yaitu lembaga dengan pengelola, pendidik, peserta serta peneliti yang ikut serta dalam penelitian di TK Bumi Ukir. Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian. Data sekunder merupakan data yang diperoleh tidak langsung dari subyek penelitian. Data primer dari penelitian yaitu hasil observasi dan wawancara. Sementara hasil data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen dan laporan tentang pembelajaran atau pengembangan kurikulum berbasis budaya local jepara yang ada di lembaga TK Bumi Ukir.

Instrument utama dalam penelitian ini adalah peneliti, oleh karena itu peneliti harus menguasai materi tentang melengkapi, mengolah dan menganalisis data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Kunci keberhasilan penelitian kualitatif adalah kualitas instrument yaitu peneliti sendiri. Selain instrument dari peneliti, pengumpulan data dilakukan dengan (1) analisis isi dari dokumen, (2) pedoman wawancara dan (3) panduan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Bumi Ukir yang berada di Bugel RT 09 RW 03 Desa Bugel Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Dipilihnya lembaga TK Bumi Ukir karena lembaga ini merupakan salah satu lembaga TK Bumi Ukir yang menerapkan Pembelajaran atau Pengembangan Kurikulum Berbasis Budaya Lokal yang ada di Jepara. TK Bumi Ukir Jepara adalah salah satu TK yang ada di Jepara yang memfokuskan pembelajarannya dengan mengenalkan budaya lokal. Adapun kegiatan yang dilakukan selama penelitian terdiri dari beberapa kegiatan.

Kegiatan pertama adalah melakukan wawancara dan diskusi tentang pengembangan kurikulum paud berbasis budaya lokal jepara mengenai penerapan budaya lokal Jepara dan pembelajaran ditaman kanak-kanak. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan mengenai bagaimana cara menerapkan budaya lokal Jepara dalam pembelajaran di setiap harinya dan tentang problematika yang dihadapi dalam penerapan kurikulum paud berbasis budaya lokal Jepara. Kurikulum ini menjadi ciri khas untuk Lembaga senada dengan yang diungkapkan (Mengmeng et al., 2019:3) bahwa setiap Lembaga memiliki kurikulum sendiri yang mencirikan suatu Lembaga. Adapun hasil yang didapatkan adalah cara guru menerapkan budaya lokal Jepara dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan SINDU kependekan dari Sinau Budaya dan problematika yang dihadapi dalam penerapan kurikulum berbasis budaya lokal Jepara adalah banyaknya anak yang belum mengetahui mengenai budaya lokal Jepara dikarenakan lingkungan tempat tinggal anak yang penerapan budaya lokal Jepara sendiri sudah mulai sedikit terkikis akibat perkembangan zaman.

Kegiatan kedua adalah melakukan observasi pembelajaran yang sedang berlangsung, observasi ini dilakukan pada jam 07.30 sampai jam 09.30 pagi di TK Bumi Ukir Jepara. Observasi ini dimulai dengan mengamati kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir baik pembuka pembelajaran, inti pembelajaran dan akhir pembelajaran. Kegiatan pembuka diawali dengan guru menyambut kedatangan anak kemudian mengajak anak untuk berbaris di depan kelas, selanjutnya guru membimbing anak masuk ke dalam ruang kelas dengan rapi. Dilanjutkan dengan berdoa, bernyanyi dan bercakap-cakap mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Masuk pada kegiatan inti, guru memperlihatkan dan menjelaskan cara bermain alat media permainan yang akan dimainkan pada hari itu. Menurut (Azizah et al., 2020:3; Prameswari & Anik Lestarinigrum, 2020:4) menyebutkan peran media begitu penting dalam pembelajaran. Media yang akan dimainkan pada hari itu adalah SINDU (Sinau Budaya). Adapun cara memainkan media SINDU adalah sebagai berikut :

1. Anak-anak hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan siapa anak yang akan bermain pada ronde pertama.
2. Setelah ditemukan pemenang maka anak tersebut mendapatkan hak melempar dadu pertama.
3. Setelah melempar dadu anak akan melompat sejumlah angka yang di dapatkan di dalam gambar dadu.
4. Setelah berhenti pada angka yang terpilih, maka guru akan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak.

Kegiatan yang ketiga adalah penutup, didalam kegiatan penutup guru melakukan recalling terhadap pembelajaran yang telah dilakukan selama satu hari serta guru memberitahukan kepada anak tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari esok kemudian dilanjutkan dengan berdoa setelah itu pulang.

Proses pembelajaran yang dilakukan di TK Bumi Ukir Jepara melalui budaya-budaya di kota Jepara. Pada pelaksanaan proses bermain guru menyediakan berbagai ragam main seperti menganyam, mengenalkan tempat-tempat wisata di Jepara, makanan-makanan khas kota Jepara serta tarian dari kota Jepara. Hal tersebut merupakan wujud dari pengenalan budaya kepada peserta didik. Penanaman nilai budaya dilakukan agar anak lebih mengenal nilai budaya luhur sehingga dapat di aplikasikan ketika dewasa dan bermasyarakat. Nilai-nilai budaya ditanamkan melalui proses pembelajaran dan bermain ditambah lagi unsur moral agama didalamnya sehingga sangat tampak bagaimana guru menanamkan sikap toleransi, gotong royong, kesopanan, ketertiban, disiplin dan sebagainya dilingkungan PAUD. Didukung hasil penelitian (Samaha & Hawi, 2017:1) tentang pentingnya karakter diajarkan pada anak usia dini.

Relevansi antara pendidikan Taman Kanak-kanak dan budaya lokal pada anak usia dini di TK Bumi Ukir Jepara adalah akan berdampak kepada peserta didik bahwa pendidikan berbasis budaya lokal akan membuat anak mengerti sebuah keragaman yang ada di daerahnya sendiri. Sehingga anak mempunyai sikap toleransi serta menghargai dan memahami antar sesama. Selain itu, budaya merupakan unsur dari penanaman nilai-nilai luhur sehingga harapannya anak akan mempunyai kepribadian yang luhur dan mulia.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di TK Bumi Ukir Jepara peneliti mendapatkan hasil bahwa penerapan kurikulum berbasis lokal budaya kota Jepara memberikan dampak dan efek yang baik kepada anak-anak di TK Bumi Ukir Jepara yang dapat meningkatkan nilai-nilai luhur serta menghidupkan kembali budaya-budaya lokal Jepara yang mulai terkikis oleh perkembangan zaman.

KESIMPULAN

Budaya lokal merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dikenalkan pada anak usia dini. Mengenalkan budaya lokal kepada anak usia dini berfungsi untuk menanamkan rasa cinta tanah air atau menumbuhkan jiwa nasionalisme dalam diri anak. Di Indonesia, terdapat banyak budaya mulai dari pakaian adat, tarian, makanan khas, bahkan tradisi atau adat istiadat. Kota Jepara sendiri juga memiliki budaya, seperti tarian kridha jati, batik jepara, tradisi perang obor, dan horog-horog yang merupakan makanan khas Jepara. Di TK Bumi Ukir, pengenalan budaya lokal Jepara dilakukan dengan menggunakan APE Sindu (Sinau Budaya) yang cara menggunakannya seperti permainan ular tangga. Adanya APE Sindu ini supaya pembelajaran mengenai pengenalan budaya lokal Jepara dapat menarik dan menyenangkan. Tujuan pengenalan budaya lokal Jepara di TK Bumi Ukir pada anak adalah, supaya budaya lokal tetap hidup dan tidak terkikis oleh perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Anita Afrianingsih, M.Pd. selaku dosen pembimbing penelitian. Peneliti juga berterima kasih kepada seluruh pihak yang sudah bersedia berpartisipasi dalam penelitian kali ini. Semoga dengan adanya jurnal penelitian ini kita semua dapat mengenalkan budaya lokal kepada anak dengan media yang menarik dan menyenangkan dan jurnal ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifi, John. 2014. *Inovasi-Inovasi Kreatif Manajemen Kelas Dan Pengajaran Efektif*. Banguntapan Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Afrianingsih, Anita, dkk, *Media Pembelajaran SINDU Sebagai Aplikasi Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Budaya Jepara Bumi Kartini Bagi Peserta Didik Paud*, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 8, No 2. Desember 2020
- Andriyani, Santi.dkk,. 2019. *Inovasi Desain Kelas Berbasis Budaya Menggunakan Teknik Transfer Paper Bagi Guru PAUD*, SNHRP: Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian,ke-II <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/29/70>
- Azizah, S. N., Munawar, M., & S., A. C. D. 2020. *Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang*. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57–71.
- Bengtsson, M. (2016). How to plan and perform a qualitative study using content analysis. *NursingPlus Open*, 2, 8–14. <https://doi.org/10.1016/j.npls.2016.01.001>
- Lukitasari, Findri. 2017. *Implementasi Kurikulum Pendidikan Berbasis Budaya Dalam Pengembangan Karakter Anak Di TK Pedagogia*, *Jurnal Kebijakan Pendidikan Edisi 5 Vol VI Tahun 2017*.
- Mengmeng, Z., Xiantong, Y., & Xinghua, W. 2019. Construction of STEAM Curriculum Model and Case Design in Kindergarten. *American Journal of Educational Research*, 7(7), 485–490. <https://doi.org/10.12691/education-7-7-8>
- Prameswari, T., & Anik Lestarinigrum. 2020. *Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. *Efektor*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>
- Rahman. 2009. *Karakteristik Pengembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Lentera Pendidikan.
- Sachari, Agus, Sunarya, Yan Yan. 2000. *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung:Itb
- Samaha, M., & Hawi, N. S. 2017. *Associations between screen media parenting practices and children's screen time in Lebanon*. *Telematics and Informatics*, 34(1), 351–358. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.06.002>