

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM KONTEKS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK ANAK-ANAK MIDDLE AND LATE CHILDHOOD

Oleh: Ridho Gata Wijaya

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini menjadi salah satu bentuk Pendidikan yang menekankan pentingnya aktivitas fisik, lingkungan sekitar, dan permainan tradisional dalam pengembangan anak. Program Pengabdian Kepada Masyarakat telah menciptakan program pelatihan untuk anak-anak di wilayah Kampung Emas Krpyak IX, Margoagung, Seyegan, Sleman sebagai upaya menghindari masalah keterlambatan perkembangan. Namun, fenomena seperti ketidaktahuan orang tua atau pendidik tentang perkembangan anak dan keterbatasan pemeriksaan perkembangan anak menjadi tantangan. Dalam hal ini, akan membahas mengenai pengembangan permainan tradisional dalam konteks media pembelajaran interaktif untuk anak-anak Middle and Late Childhood. Penelitian ini menyelidiki pengaruh integrasi permainan tradisional dalam konteks media pembelajaran interaktif terhadap pengembangan keterampilan kognitif anak-anak middle and late childhood di Kampung Emas, Kalurahan Margoagung. Wilayah dengan mayoritas penduduknya hanya mencapai tingkat pendidikan SLTA ke bawah, menghadapi tantangan dalam memahami perkembangan zaman dan mengikuti arus informasi yang berkembang.

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menghidupkan kembali permainan tradisional yang semakin terabaikan, Program Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta telah memulai inisiatif untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan dua kelompok anak yang diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan. Keterampilan anak-anak diukur sebelum dan setelah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam keteampilan kognitif mereka termasuk pemecahan masalah, kreativitas dan pemikiran logis.

Kata Kunci: *Permainan tradisional, keterampilan kognitif, pembelajaran interaktif*