

## ABSTRAK

### **Silvia Ningsih (2016) Pengembangan Program Pembelajaran melalui Permainan Tradisional (*case study* di TK Al-akhyar Purwakarta)**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh asumsi peneliti mengenai pola permainan anak yang telah mengalami pergeseran. Sehingga adanya kecenderungan perubahan minat anak dalam melakukan permainan tradisional ke arah *digital*. Sementara, permainan *digital* lebih banyak memiliki efek negatif daripada efek positif. Untuk itu, perlunya suatu upaya dalam memperkecil efek negatif tersebut. Salah satunya dengan memasukan program pembelajaran melalui permainan tradisional kedalam kurikulum-kurikulum sekolah. Salah satu sekolah yang telah menerapkannya adalah TK Al-akhyar Purwakarta. Sehingga peneliti tertarik melakukan *Case Study* untuk memperoleh informasi empiris terkait perencanaan, dimana adanya proses penseleksian jenis permainan tradisional dari segi usia anak serta tingkat bahaya dan kesulitan permainan yang dimainkan. Terdapat sepuluh jenis permainan tradisional yang dipilih dan dimainkan yaitu gagandongan, hayam jeung careuh, ngala hui, galah panto/cabrek panto, egrang batok, anjang-anjangan, ucing sumput, tam-tam buku/tam-tam lukut, cing ciripit. Dari sepuluh jenis permainan tersebut tiga diantaranya tergolong pada jenis permainan yang bersifat *kompetitif*, dua tergolong pada *rekreatif* dan empat tergolong *kooperatif*. Selanjutnya sikap atau nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sikap mau berinteraksi dan bermain bersama, sikap suka membantu teman dan orang lain, berempati atau peduli terhadap teman dan orang lain, menghargai orang lain serta sikap mau bekerjasama. Selain itu adanya kesamaan visi dan misi program yang dirancang oleh TK Al-Akhyar dengan pemerintah Purwakarta terkait dengan program “*Maneuh Sunda*” yang diusung oleh pemerintah Purwakarta. Artinya adanya sinkronisasi program pembelajaran oleh pemerintah purwakarta dengan TK Al-akhyar.

**Kata kunci:** anak, *digital*, permainan tradisional

## ABSTRACT

### **Silvia Ningsih (2016) Development of Learning Program through Traditional Games (case study on TK Al-Akhyar Purwakarta)**

This research is motivated by the assumption of researchers on the pattern of the game has shifted. So that the tendency changes a child's interest in doing the traditional game towards digital. Meanwhile, digital games have more negative effects than positive effects. To that end, the need for an effort to minimize the negative effects. One of them by entering a program of learning through traditional games into school curriculum. One of the schools that have applied is TK Al-Akhyar Purwakarta. So that researchers interested in conducting Case Study to obtain empirical information related to planning, where the process choosing traditional games in terms of child's age and level of danger and difficulty of the game being played. There are ten types of traditional games are selected and played that gagandongan, hayam Jeung careuh, Ngala hui, galah panto / cabrek panto, egrang batok, anjang-anjangan, ucing Sumpat, tam-tam buku / tam-tam Lukut, cing ciripit. Of the ten types of games are three of them belong to the kind of game that is competitive, two belong to the recreational and four classified as cooperative. Furthermore, attitudes or values contained in the traditional game is the attitude of want to interact and play together, the attitude of love to help friends and others, empathize or care about friends and other people, respect for others and cooperative attitude. Besides their common vision and mission program designed by TK Al-akhyar with Purwakarta government associated with the program “ maneuh sunda” promoted by the Purwakarta government. This means that synchronization of the learning program by TK Al-akhyar with Purwakarta government.

**Key Words:** Children, digital, traditional Games