

Permainan Tradisional Jawa Tengah dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini

Richma Hidayati¹, Indah Lestari²

¹Universitas Muria Kudus, Kudus, richma.hidayati@umk.ac.id

²Universitas Muria Kudus, Kudus, email
E-mail: richma.hidayati@umk.ac.id

Abstrak. Perkembangan motorik merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini dipengaruhi oleh faktor bagaimana hubungan atau hubungan anak dengan lingkungan. Hubungan pribadi anak merupakan faktor yang akan berdampak pada perkembangan motorik anak. Berbagai upaya harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar dan motorik halus anak. Terutama dalam penggunaan permainan tradisional yang sarat akan makna nilai budaya lokal, selain untuk merangsang kemampuan sosial anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pentingnya permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *survey* dengan jenis pendekatan *survey* deskriptif. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan menggunakan mean, media, modus, persentase dan pengelompokan berdasarkan interval data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 96% pembelajaran di TK belum menggunakan permainan tradisional untuk merangsang kemampuan personal *relationship* anak. Sedangkan 45% kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional itupun dapat merangsang kemampuan motorik anak. Sebagian besar pembelajaran menggunakan metode yang sudah terdapat dalam kurikulum dan referensi pengajaran sebelumnya.

Kata Kunci: Permainan tradisional, kemampuan motorik, anak usia dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan anak secara fisik, mental, dan sosial emosional dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Sasaran PAUD adalah anak usia 0-6 tahun, masa ini sering disebut masa keemasan dan masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, karena rentang usia sangat menentukan perkembangan anak selanjutnya. Pada masa ini sangat strategis untuk meletakkan dasar perkembangan semua aspek perkembangan pada anak meliputi kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Pengembangan usia dini anak usia dini bertujuan agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal melalui pemenuhan kesehatan dasar, gizi, serta perkembangan emosi dan intelektual anak (Aeni, 2011; Desy dkk., 2014)

Pendidikan seharusnya menjadi salah satu domain di mana peserta didik dapat lebih mengenal lingkungannya. Tidak mengetahui secara pasti lingkungan lain yang tidak mereka tinggali. Hal ini dapat dilakukan dengan menanamkan rasa cinta secara bertahap

dan melatih keterampilan secara berulang-ulang dan berkesinambungan. Selain itu, diperkuat dengan tujuan khusus dalam pendidikan anak usia dini yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa: “anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peran masyarakat, dan menghargai keragaman sosial budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, pengendalian diri, dan rasa memiliki”. Maka sudah sepantasnya jika kekayaan alam dan kearifan lokal dalam budaya, menjadi salah satu bagian dari kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pengelola dan pendidik/pengasuh Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Septiani dkk., 2016).

Upaya yang dapat dilakukan agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal adalah dengan menyediakan lingkungan yang dapat merangsang tumbuh kembang anak. Lembaga pendidikan sebagai salah satu lingkungan yang dapat menyediakan kebutuhan anak diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar sesuai dengan pengalaman sehari-hari sekaligus mengembangkan aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Sesuai dengan pendapat Sulistyaningtyas & Fauziah (2019), penyelenggaraan PAUD menitikberatkan pada peletakan dasar menuju pertumbuhan dan perkembangan fisik serta kecerdasan, daya pikir, kreativitas, emosi, spiritual, bahasa/komunikasi dan sosial. Seluruh pengalaman belajar yang diperoleh anak dalam proses belajar. Dalam pendidikan anak usia dini harus fokus pada kegiatan yang menarik, menyenangkan dan tidak memaksa. agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik harus dirumuskan ke dalam permainan. Jadi ada pembelajaran di dalam *game* dan anak tidak merasa terpaksa agar lebih menarik tidak membosankan. Seperti pendapat Kundre & Bataha (2019), bermain merupakan kebutuhan dan aktivitas yang dilakukan sejak usia dini, karena dengan bermain anak memperoleh pengalaman belajar yang mengandung aspek kognitif, bahasa, sosial emosional dan fisik. Bermain juga merangsang anak untuk berkembang secara umum, baik perkembangan fisik, berpikir, emosional, maupun sosial.

Permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan bermain dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan anak dalam mengembangkan potensi yang meliputi kognitif, bahasa, emosional, sosial dan fisik motorik. Bermain permainan tradisional bertujuan tidak hanya untuk mengembangkan aktivitas fisik tetapi lebih kepada kemampuan kognitif dan social. Jika setiap kegiatan pembelajaran dapat memasukkan setiap permainan tradisional ke dalam kurikulum inti tidak hanya menjadi keterikatan, manfaatnya akan sangat besar. Dari segi pendidikan, potensi anak berkembang sangat pesat karena kegiatan pembelajaran yang disajikan mampu mengembangkan aspek perkembangan anak secara holistik (Jannah, 2015).

Selain untuk memenuhi kebutuhan anak usia dini dalam mengembangkan potensi, memasukkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran merupakan upaya melestarikan budaya. Seperti yang kita ketahui permainan tradisional sebagai salah satu kekayaan budaya bangsa dari waktu ke waktu mulai ditinggalkan dan dilupakan oleh masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari jenis permainan yang dipilih, anak-anak cenderung lebih suka bermain dengan permainan berbau teknologi, permainan dari gawai dan internet. Anak yang lebih menyukai permainan modern akan tumbuh menjadi anak yang lebih egois yang terbiasa dengan dunianya sendiri karena tidak lagi melakukan kegiatan kooperatif, belajar bertoleransi, saling memahami, memaafkan, gerakan motorik kasar dan keseimbangan dalam permainan (Nurwiyanto dkk., 2021).

Permainan modern dianggap lebih menantang bagi anak-anak dibandingkan permainan tradisional yang dianggap ketinggalan zaman. Meskipun ada sebagian orang yang berpendapat bahwa permainan modern dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena di dalam permainan terdapat kegiatan penyusunan strategi. Namun hal itu tidak

sepenuhnya benar, karena penelitian Tan dkk. (2020) menyimpulkan bahwa anak yang kecanduan bermain *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajarnya.

Studi penelitian yang dilakukan oleh Gelisli (dalam Irawan dkk., 2021) memberikan hasil akhir bahwa penelitian, menemukan bahwa permainan berkontribusi pada perkembangan emosional, bahasa, kognitif dan bidang sosial anak-anak dan untuk perawatan diri mereka untuk sebagian besar. Selain itu Pramudyani (dalam Festiawan, 2020) berpendapat bahwa permainan tradisional dapat dimasukkan ke dalam kurikulum. Permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih berkualitas dan dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini secara maksimal. Pelibatan kearifan lokal dalam model pembelajaran dapat merangsang kemampuan sosial anak usia dini. Penelitian Nurwiyanto dkk. (2021) memberikan kesamaan dengan penelitian yang ada pada permainan tradisional.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dalam kajian hubungan pribadi yang termasuk dalam aspek perkembangan sosial. Pada penelitian sebelumnya permainan tradisional lebih menitikberatkan pada aspek fisik motorik, namun pada penelitian ini mengidentifikasi aspek sosial yang menitikberatkan pada hubungan personal. Penelitian ini menjadi penting karena kemampuan personal *relations* menjadi faktor utama untuk mendukung kemampuan sosial anak. Bila perkembangan sosial anak terbentuk dengan baik akan berdampak pada perkembangan lainnya seperti bahasa. Kemampuan hubungan pribadi anak akan memperkaya kemampuan berbahasa. Selain itu, kemampuan kognitif dan motoriknya pun meningkat. Sehingga kemampuan hubungan personal menjadi hal yang penting untuk dipelajari dengan berbagai metode yang diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Menghidupkan kembali permainan tradisional dalam aktivitas anak bukanlah hal yang mudah di era modernisasi ini. Setiap lapisan masyarakat harus terlebih dahulu memahami perannya agar masyarakat dapat melakukan berbagai cara sesuai dengan bidang yang digelutinya untuk menghidupkan kembali permainan tradisional tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Pekalongan untuk menghidupkan kembali permainan tradisional dengan memperingati Hari Batik Nasional. Dalam perayaan tersebut belasan siswa turut serta memainkan permainan tradisional seperti *Gobak Sodor*, *Egrang*, *Bakiak Panjang*, *Dacon*, *Nekeran*, dan *Lompat Tali*. Dalam setiap permainan terlihat tidak semua siswa pandai dalam mempraktikkan permainan tersebut (Savitri dkk., 2020).

Masalah perkembangan motorik anak usia dini muncul seiring dengan perkembangan teknologi. Dahulu ketika manusia belum mengenal produk teknologi untuk anak-anak, anak-anak memiliki kebebasan untuk bermain di alam, menggunakan seluruh organ fisiknya secara bebas, dan melakukan aktivitas motorik yang baik. Peluang tersebut seolah dibatasi oleh produk mainan modern yang cenderung lebih atraktif namun tidak melibatkan aktivitas fisik yang baik dalam permainannya. Hal ini seringkali memicu masalah yang diakibatkan oleh kurang sempurnanya perkembangan motorik akibat aktivitas motorik yang kurang.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah perkembangan adalah melalui terapi bermain. Untuk itu, permainan pantai Jawa tengah dapat dijadikan referensi untuk dikembangkan dan mengembangkan model-model baru yang lebih aplikatif dan sesuai dengan falsafah hidup budaya bangsa. Terutama orang Jawa yang lahir di sana beserta lingkungan sosial budayanya. Penguatan karakter Jawa juga penting ditanamkan sejak dini agar anak berkembang sesuai dengan karakter pribadi budaya yang diharapkan. Pemilihan permainan tradisional pantai Jawa didasarkan pada peran serta para penyuluh dalam upaya mengekspresikan karakter jati diri bangsa. Selain itu, permainan tradisional pesisir Jawa memungkinkan anak usia dini untuk melakukan aktivitas motorik lebih optimal untuk menunjang perkembangan motorik anak.

Permainan tradisional di Indonesia sangat terkenal, hal ini didasarkan pada latar belakang keberadaan permainan di Indonesia yang diciptakan atau dikembangkan berdasarkan potensi lokal, seperti letak geografis, budaya lokal, adat istiadat, dan tujuan dari permainan itu sendiri. Di sisi lain, hunian tradisional di Jawa Tengah dikembangkan atau diciptakan lebih berorientasi sebagai media untuk membangun interaksi sosial antar anggota masyarakat dan penyebaran Islam. Menurut Lestari & Hidayati, (2018) permainan tradisional yang ada di Pesisir Jawa Tengah yang dikembangkan atau diciptakan oleh Wali Songo antara lain permainan *cublak suweng-cublak*, *Jamuran*, *Gundul-gundul pacul*, dan lain-lain. Dengan demikian permainan tradisional pesisir Jawa Tengah memiliki ciri khas tersendiri yang dibuat dan dikembangkan sesuai dengan ciri budaya masyarakat Jawa Tengah.

Permainan tradisional pesisir Jawa Tengah memiliki lebih banyak tips atau saran dalam berperilaku seseorang yang sebagian besar permainan tradisional disertai atau disertai dengan lagu dan gerakan. Lagu dan gerakan lebih menggambarkan keceriaan dan gerakan yang dapat melatih motorik anak karena gerakan-gerakan dalam permainannya lincah dan menyenangkan, dengan demikian permainan tradisional iringan trek di Pesisir Jawa Tengah dapat difungsikan atau dikembangkan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan. kemampuan motoriknya. Alasan yang melatarbelakangi selain melatih motorik anak, di sisi lain juga untuk melestarikan permainan tradisional di Pantai Tengah Jawa yang saat ini permainan tradisional mulai tergeser dengan hadirnya produsen-produk permainan (Lestari & Hidayati, 2018).

Bergesernya permainan tradisional pesisir Jawa Tengah seiring dengan perkembangan zaman dan modernisasi, inilah salah satu faktor yang menggeser permainan tradisional di pesisir Jawa Tengah. Manufaktur *game* yang beredar di pasaran, seperti *game* online, keberadaan produsen *game* mulai menggantikan keberadaan *game* tradisional, bahkan *game* tradisional hingga *game* jaman dulu konon, anak-anak lebih memilih produsen *game* yang cenderung tidak membutuhkan gerakan fisik yang berlebihan. Namun, permainan atau pembuat *game* secara keseluruhan membutuhkan gerakan tubuh yang lebih sedikit, sedangkan permainan tradisional membutuhkan gerakan tubuh yang menyeluruh baik gerakan kasar maupun gerakan halus.

Kondisi tersebut mendorong lahirnya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 10 Tahun 2014 tentang Pedoman Pelestarian Adat. Lebih dari itu untuk mensosialisasikan esensi dari permen adalah dimasukkannya permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan. Fakta adanya anak yang merasa bosan dan lelah pada saat mengikuti pembelajaran untuk melatih kemampuan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus, hal ini menunjukkan kemampuan motorik anak masih rendah, hal ini juga terlihat pada pembelajaran motorik anak keseimbangan masih kurang mampu menjaga keseimbangan, gerakan tangan masih kaku atau kurang lentur untuk merangsang atau memotivasi anak untuk melatih kemampuan motoriknya melalui permainan tradisional.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe *survey*. Subjek penelitian adalah guru dan siswa RA di Kudus. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Karena penelitian ini bertujuan untuk daerah pedesaan mengenai pentingnya permainan tradisional. Sampel yang diambil adalah 15 responden yang tergabung dalam kelompok anak usia 5-6 tahun di RA NU Banat Kudus. Untuk memperoleh data yang diinginkan, dalam penelitian ini digunakan kuesioner dan wawancara. Instrumen ini dipilih dengan pertimbangan bahwa kuesioner dapat menangkap informasi dalam skala besar dengan waktu yang relatif cepat. Kuesioner digunakan untuk mengetahui apakah guru menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran.

Observasi untuk melihat permainan tradisional dalam merangsang kemampuan motorik anak. Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis deskriptif dengan menggunakan *mean*, *median*, *modus*, persentase, dan pengelompokan berdasarkan data interval. Data tersebut kemudian diekspose/dijelaskan dalam pembahasan.

3. Hasil

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan dengan menggunakan kuesioner, diketahui bahwa narasumber dalam penelitian ini adalah tenaga pendidik yang berusia di atas 30 tahun. Jika dijelaskan lebih rinci, maka ada dua divisi, 82% nara sumber antara 31 hingga 50 tahun dan 18% narasumber berusia di atas 50 tahun. Tidak ada sumber yang berusia di bawah 30 tahun.

Jika dilihat dari kualifikasi pendidikan ada beberapa data yang menarik. Dari semua guru, tidak semuanya bergelar sarjana, ada beberapa guru yang masih berlatar belakang SLTA atau sederajat. Guru yang masih berkualifikasi SLTA atau sederajat sebanyak 17%. Hal ini dapat diartikan bahwa masih ada guru di PAUD yang belum berkualifikasi sarjana. Guru yang telah menempuh pendidikan sarjana sebanyak 83%. Dari guru yang memiliki kualifikasi pendidikan sarjana, tidak semuanya berasal dari pendidikan sarjana guru PAUD. Tidak sedikit guru yang notabene merupakan pendidik PAUD berasal dari bidang ilmu yang mereka tekuni saat ini. Data menyebutkan bahwa hanya 30% guru yang tamat pendidikan pendidik PAUD dan TK, selebihnya diperoleh dari sarjana di luar PG PAUD.

Selanjutnya pemaparan data tentang pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran pada anak usia dini. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa 100% responden pernah menggunakan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran di KB. Namun, tidak semua responden telah menggunakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Jika dikhususkan dalam konteks pembelajaran, hanya 35% responden yang pernah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran. Selain itu, 65% responden menggunakan permainan tradisional di luar pembelajaran. Data ini menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang menggunakan permainan tradisional di luar pembelajaran jika dibandingkan dengan digunakan pada saat pelajaran dan dimasukkan dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

Mengenai manfaat yang akan diperoleh dari permainan tradisional, semua (100%) responden setuju bahwa permainan tradisional membawa manfaat positif bagi anak. Lebih khusus lagi, semua responden juga setuju bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi proses perkembangan anak. Terutama perkembangan sosial karena dalam bermain anak akan menggunakan kemampuannya untuk menjalin hubungan agar permainan dapat berjalan dengan baik. Beberapa proses perkembangan diyakini oleh lebih dari 80% guru setuju bahwa permainan tradisional dapat merangsang kemampuan motorik anak. 20% guru juga berpendapat bahwa permainan tradisional dapat menyimulasikan perkembangan lain seperti kognitif, linguistik dan sosial emosional tergantung dari kemampuan guru dalam mengolah permainan tersebut.

Berdasarkan data yang menyatakan bahwa semua responden pernah menggunakan permainan tradisional, mayoritas responden hanya menggunakan 6 jenis permainan tradisional dalam kegiatannya. Data menyebutkan bahwa 48% responden hanya pernah menggunakan 2 jenis permainan tradisional. 48% responden menyatakan menggunakan 3 sampai 6 macam permainan tradisional dalam proses pembelajaran anak usia dini. Selain itu, hanya 3% guru yang mengaku telah menggunakan 7 sampai 10 permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Ada sepuluh permainan tradisional yang disebutkan guru telah digunakan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Kesepuluh permainan tradisional tersebut adalah: *Petak*

Umpet, Jaranan, Congklak/Dakon, Bakiak/Teklek, Lari Tempurung/Egrang Bathok, Cublalcublak Suweng, Jamur, Kentungan, Ular Naga dan Sluku-sluku Bathok. Empat permainan tradisional yang paling banyak digunakan responden adalah: a) *petak umpet*, b) *Cublak-cublak suweng*, c) *Jamur*, dan d) *Jaranan*.

Berdasarkan wawancara tentang permainan tradisional yang pernah dilakukan oleh guru sepakat bahwa sebagian besar permainan tradisional dapat digunakan sebagai media stimulasi hubungan pribadi anak usia dini. Selain itu ada juga permainan lain yang dapat merangsang aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan motorik. Adapun spesifikasi permainan diperoleh dari wawancara berdasarkan aspek perkembangan yang diperoleh anak usia dini, sebagai berikut:

- a. *Petak Umpet*: aspek utama yang dikembangkan adalah motorik anak tetapi juga harus ditunjang dengan kemampuan personal relation yang baik. Karena anak dituntut untuk menggunakan hubungan yang baik antar teman agar tidak saling memberitahukan lokasi persembunyian masing-masing anak.
- b. *Jaranan*: perkembangan utama motorik selanjutnya memerlukan kemampuan hubungan personal seperti menjalin hubungan yang harmonis agar terjadi kekompakan antar teman saat melakukan gerak jaranan.
- c. *Congklak/Dakon*: perkembangan motoric halus dan kognitif menjadi aspek yang paling penting, dibutuhkan kemampuan hubungan pribadi untuk saling percaya untuk bertanggung jawab.
- d. *Lari Tempurung/Egrang Bathok*: Motorik diutamakan, hubungan personal dijadikan hubungan saling mendukung agar tidak berbenturan.
- e. *Cublalcublak Suweng*: keterampilan motoric dan sosial diprioritaskan dan selanjutnya didukung oleh hubungan pribadi untuk saling percaya dan tidak curang.
- f. *Jamuran*: ketrampilan motoric kasar anak dan keterampilan sosial akan lebih didukung oleh hubungan pribadi untuk saling percaya dan bertanggung jawab.
- g. *Egrang*: motorik lebih diutamakan, hubungan personal dijadikan hubungan untuk saling mendukung agar tidak berbenturan.
- h. *Ular Naga*: kemampuan motoric halus anak sangat dibutuhkan selain itu kemampuan sosial untuk membangun hubungan yang baik agar permainan dapat berjalan dengan menyenangkan.
- i. *Sluku-sluku Bathok*: kemampuan motorik yang diutamakan menjadi aspek pendukung adalah kemampuan hubungan personal dalam menyanyikan lagu yang disepakati.

Sesuai dengan tujuan dan rumusan masalah penelitian, maka data yang telah diperoleh dapat digunakan untuk menjawab beberapa rumusan masalah yang telah dirumuskan, antara lain:

- a. Pertama, berdasarkan data penelitian dikatakan bahwa semua responden pernah menggunakan permainan tradisional, namun tidak semua dilakukan dalam pembelajaran. Dari informasi responden, penggunaan permainan tradisional dalam proses pembelajaran masih tergolong jarang (35%) dibandingkan dengan yang menggunakannya di luar pembelajaran (65%). Data ini menunjukkan dua hal sekaligus. Indikator awal menunjukkan bahwa responden sadar akan pentingnya permainan tradisional dalam pembelajaran. Hal ini dikuatkan dengan data yang menyatakan bahwa semua responden yakin akan manfaat positif yang ada pada permainan tradisional dan manfaat tersebut berkaitan dengan perkembangan anak, terutama hubungan pribadi.
- b. Indikator lain dari data penggunaan permainan tradisional adalah tentang rendahnya data penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan keterbatasan referensi komprehensif bagi responden untuk menggunakan permainan tradisional sebagai sumber belajar dalam pembelajaran tidak hanya di luar pembelajaran. Keadaan ini membuktikan bahwa kurangnya pemahaman guru tentang

permainan tradisional dapat dilibatkan dalam pembelajaran sehingga diperlukan pelatihan untuk memberikan wawasan tentang model pembelajaran berbasis permainan tradisional. Dari berbagai macam permainan tradisional yang ada hanya 10 yang dilakukan oleh guru, bahkan dilakukan hanya di luar pembelajaran tidak dalam proses pembelajaran.

4. Pembahasan

Permainan tradisional sering disebut permainan rakyat, permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungan (Aris Rahmadani dkk., 2018), karena permainannya selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Umumnya rekreatif karena banyak membutuhkan kreasi anak-anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai aktivitas sosial di masyarakat. Seperti pasar yang meniru kegiatan jual beli, jaranan meniru orang yang sedang bepergian dengan menunggang kuda, permainan menthok-menthok yang melambangkan kemalasan.

Permainan tradisional memiliki pengaruh yang kuat dari budaya lokal, oleh karena itu permainan tradisional mengalami perubahan bentuk, penambahan, atau pengurangan mengikuti kondisi setempat. Dengan demikian, permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau persamaan dalam cara memainkannya. Permainan tradisional yang sudah berkembang di masyarakat sebelum ini mulai kurang dikenal anak-anak sebagai generasi muda. Hasil penelitian tentang permainan tradisional ini memiliki kekayaan nilai yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. 57 permainan tradisional yang telah diidentifikasi di atas dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: 1) *gameplay*, 2) gerak/permainan fisik, dan 3) permainan gerak dan lagu (motion mengiringi lagu).

Pertama adalah permainan yang melibatkan lagu adalah: (1) Gedang gepeng; (2) Ris-sabrik tela; (3) Hanacaraka; (4) Kubuk; (5) Lir-ilir; (6) Kursi Jebol; (7) Sinten nunggang sepur. Kedua adalah permainan yang melibatkan gerak tubuh, yaitu: (1) Balapan sempol; (2) Gendiran; (3) Pathon; (4) Kuncingan; (5) Kasti; (6) Bentik; (7) Sundamanda/engklek; (8) Gambaran; (9) Gobak sodor; (10) Dakon; (11) Lurah-lurahan; (12) Jentungan/Dehlikan; (13) Obar-abir; (14) Simbar Suru; (15) Tumbaran; (16) Obrog Batu; (17) Ambah-ambah lemah; (18) Sobyung. ketiga adalah permainan yang melibatkan lagu dan gerak tubuh adalah: (1) Cungkup milang kondhe; (2) Gula Ganti; (3) Lepetan; (4) Menthog-menthog; (5) Buta-buta galak; (6) Gotri; (7) Kacang goreng; (8) Sluku-sluku bathok; (9) Siji loro telu; (10) Cublak-cublak suweng; (11) Jamuran; (12) Gundhul-gundhul pacul; (13) Jaranan; (14) Baris rampak; (15) Uler keket; (16) Kidang talun; (17) Bedhekan; (18) Petak-petik; (19) Man Dhoblang; (20) Bang-bang wus rahina; (21) Tuku Kluwih; (22) Pitik walik jambul; (23) Kupu kuwi; (24) Iwak emas; (25) Dhempo; (26) Bethet hal thong; (27) Blarak-blarak sempal; (28) Jo pra kanca; (29) Cah dolan; (30) Aku duwe pitik; (31) Kembang jagng; (32) Sepuran.

Dari semua permainan yang memungkinkan gerak tubuh tersebut adalah: (1) Cublak-cublak Suweng; (2) Jamuran; (3) Gundhul-gundhul PacuL; (4) Jaranan; (5) Uler Keket; (6) Kidang Talun; (7) Kursi Jebol; (8) Lagu Kacang Goreng; (9) Sluku-sluku Bathok; (10) Siji loro telu; (11) Menthog menthog; (12) Buta-buta Galak; (13) Man Dhoblang; (14) Tuku kluwih; (15) Pitik walik jambul; (16) Kupu kuwi; (17) Iwak emas; (18) Jo pra kanca; (19) Cah dolan; (20) Aku duwe pitik; (21) Bang-bang wis rahina; (22) Kembang jagung; (23) Sepan.

Perkembangan motorik bertepatan dengan proses pertumbuhan genetik atau kematangan fisik anak, Teori yang menjelaskan secara rinci tentang sistem motorik anak adalah Dynamic System Theory yang dikembangkan oleh Thelen & Whiteneyerr (dalam Akbari dkk., 2009). Teori tersebut mengungkapkan bahwa untuk membangun keterampilan motorik anak harus mempersepsikan sesuatu di lingkungan mereka yang memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka untuk bergerak. Kemampuan motorik mewakili keinginan anak. Misalnya, ketika anak melihat mainan dengan jangkauan yang luas, anak memersepsikan di otaknya bahwa ia ingin memainkannya. Persepsi seperti itu memotivasi anak untuk melakukan sesuatu, yaitu bergerak untuk mengambilnya. Akibat gerakan tersebut, anak berhasil mendapatkan apa yang didapatnya dengan cara mengambil mainan yang menarik minatnya.

Dua jenis keterampilan motorik yang berkembang pada anak usia dini yaitu motorik halus dan motorik kasar. Pada masa kanak-kanak keterampilan motorik berkembang sejalan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak. Sejalan dengan pendapat para ahli di atas (Rosad, 2017) mengungkapkan bahwa “Perkembangan kognitif dan perkembangan motorik selalu berinteraksi, perkembangan kognitif lebih kuat tergantung pada kemampuan intelektual dari proses interaksi”. Guru harus mengembangkan metode pengajaran yang paling tepat untuk anak, terutama guru taman kanak-kanak. Pengembangan metode tersebut didasarkan pada karakteristik tumbuh kembang anak, dimana para ahli sering menyebutnya dengan istilah DAP (Developmentally Appropriate Practice).

Keterampilan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan erat dengan gerak dasar dalam pedoman pengamatan dan evaluasi gerak dasar menurut Suherman, yaitu: (1) Lari yang memiliki komponen gerak dasar meliputi gerak anggota gerak dilihat dari samping, lengan, dan tungkai. gerakan dilihat dari belakang. (2) lompat yang memiliki komponen gerak dasar antara lain lengan, togok, dan tungkai. (3) Lemparan yang memiliki komponen dasar antara lain lengan dan tungkai. (4) Tangkap memiliki komponen gerak dasar meliputi kepala, lengan, dan tangan. (5) Menendang memiliki komponen gerak dasar yang meliputi lengan dan tungkai.

Tugas perkembangan fisik berupa koordinasi gerak tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, menggantung, melempar, dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Kegiatan ini diperlukan untuk meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar. Pada anak berusia 4 tahun, anak sangat senang dengan aktivitas fisik yang menantang baginya, seperti melompat dari tempat tinggi atau menggantung dengan kepala tertunduk. Pada usia 5 atau 6 tahun keinginan untuk melakukan aktivitas tersebut meningkat. Anak-anak pada masa ini menikmati acara-acara perlombaan, seperti lomba sepeda, lomba lari, atau kegiatan lain yang mengandung bahaya.

Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak sudah meningkat dan menjadi lebih presisi dan pada usia 5 tahun, koordinasi motorik halus akan meningkat. Motorik halus itu adalah kemampuan anak untuk bergerak dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggambar, menggenggam, menyusun balok dan memasukkan kelereng (Aypay, 2016; Supriadi, 2019). Tujuan perkembangan motorik halus pada usia 4-6 tahun adalah anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerakan jari seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda, dan aktivitas tangan serta mampu mengontrol emosi pada aktivitas motorik halus.

Perkembangan motorik halus anak TK ditekankan pada koordinasi gerak motorik halus, dalam hal ini berkaitan dengan aktivitas meletakkan atau memegang suatu benda dengan menggunakan jari. Pada usia 4 tahun, koordinasi gerak motorik halus anak sangat berkembang, bahkan hampir sempurna. Namun demikian, anak seusia ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok tersebut menjadi sebuah bangunan. Hal ini disebabkan oleh keinginan anak untuk meletakkan balok dengan sempurna sehingga terkadang merusak bangunan itu sendiri. Pada usia 5 atau 6 tahun, koordinasi gerak motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak sudah dapat mengkoordinasikan gerak visual gerak, seperti mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, antara lain dapat dilihat pada saat anak menulis atau menggambar.

Psikoterapi anak Hermione Hug-Hellmuth, Anna Freud, dan Melanie Klein menjelaskan mengenai bermain bisa dijadikan sebagai terapi yang bertujuan untuk membantu anak-anak menghadapi masalah emosional dan perilaku. Terapi permainan/*game* adalah terapi interaksi sosial yang memberikan kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosio-emosional dan meningkatkan ketahanan emosional. Sementara sebagian besar anak belajar keterampilan sosial dari mengamati orang lain atau melalui instruksi eksplisit, yang lain belum belajar atau tidak menerapkan keterampilan pro-sosial dan memerlukan pengajaran, pelatihan, dan pembinaan tambahan (Khan dkk., 2019; Supriadi, 2019). Kecenderungan alami anak-anak untuk bermain memberikan cara yang sangat memotivasi untuk melibatkan mereka dalam mempelajari keterampilan pro-sosial. Anak-anak cenderung menjadi individu yang memecahkan masalah dengan agresif, kurangnya persahabatan, manajemen kemarahan, dan pembohong

Semua responden memiliki pandangan positif terhadap permainan tradisional, khususnya dalam kaitannya dengan proses perkembangan anak. Keyakinan ini senada dengan Rosad (2017) yang menyatakan bahwa bermain gerak estika melalui permainan tradisional dapat berpengaruh positif terhadap perkembangan moral anak usia dini. Dalam konteks lain, saat ini anak dihantui oleh

kecanduan media digital yang menjauhkan anak dari aktivitas sosial. Sehingga pemanfaatan permainan tradisional dapat juga sebagai perantara anak untuk meningkatkan aktivitas sosial anak. Permainan tradisional seperti *Bekelan*, *Dakon*, *Engkelek*, *Suweng Cublak*, *Bakiyak Panjang*, dan *Kelereng Kompas* bila diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung, fokus berpikir, bersosialisasi, berkomunikasi, bersosialisasi, dan bekerja sama. Keterkaitan permainan tradisional dengan peningkatan keterampilan sosial anak usia dini telah dibuktikan oleh beberapa peneliti. Permainan tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran eksperimen dapat mengasah dan mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa PAUD dalam aspek kebersamaan, berbagi, berkomunikasi, partisipasi aktif dan kemampuan beradaptasi dengan teman sebaya (Melianasari & Suparno, 2018).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan pola pikir positif pendidik tentang permainan tradisional. Kondisi ini terlihat dari respon seluruh responden (100%) yang mengakui adanya manfaat positif bagi perkembangan potensi anak. Salah satu cara untuk meningkatkan potensi anak pada usia dini adalah dengan permainan tradisional karena banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak untuk menjalani kehidupan (Ambretti dkk., 2019). Kondisi positif responden tentang permainan tradisional ini akan memudahkan proses difusi inovasi permainan tradisional penting sebagai media stimulasi hubungan personal di TK. Dari hasil kesimpulan dalam penelitian ini sekaligus dapat menjadi tahap awal bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan hubungan personal berbasis permainan tradisional dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara diperoleh penjelasan mengenai detail permainan tradisional yang biasa dilakukan oleh guru. Dari sepuluh permainan tradisional secara keseluruhan merangsang kemampuan motorik halus dan kasar anak serta kemampuan hubungan pribadi anak. Karena dalam permainan tradisional secara tidak langsung anak dituntut untuk menjalin hubungan baik dengan teman sebaya, saling menghargai, pengertian, kesabaran dan tanggung jawab. Peningkatan kemampuan anak setelah aktivitas permainan, selain itu semua permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan hubungan pribadi. dan melihat nilai-nilai dan rentang antara sebelum dan sesudah bermain, terlihat bahwa permainan yang paling efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus, kasar dan ketrampilan hubungan pribadi adalah permainan ini dapat dilihat dari perolehan nilai sebelum dan sesudah permainan, dengan kisaran nilai 40.3. *Game* selanjutnya adalah akbombo-bombo dengan perolehan nilai range sebelum dan sesudah *game* 38,1, dan *game* selanjutnya adalah *galak-gallak* dengan perolehan nilai range sebelum dan sesudah *game* 30,9. Kegiatan fisik/motorik anak akan dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak. Perkembangan kemampuan fisik/motorik anak yang baik dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam hal kreativitas dan imajinasinya. Untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, sangat sesuai jika dilakukan melalui permainan tradisional, selain anak-anak mengenal kembali kebudayaannya tetapi juga mengembangkan semua aspek dalam kehidupannya.

5. Kesimpulan

Motorik anak atau gerakan seluruh tubuh anak. Peningkatan kemampuan motorik anak dapat didefinisikan sebagai perkembangan unsur-unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, dan perkembangan tersebut berkaitan dengan perkembangan pusat motorik di otak. Gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh anak dapat dibedakan antara gerakan kasar dan gerakan halus (motorik halus). Permainan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Busana tradisional yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia menjadikan identitas budaya dan sejarah yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu bentuk interaksi sosial yang turun temurun. Ciri khas permainan tradisional sangat dipengaruhi oleh letak geografis dan budaya budaya setempat. Oleh karena itu permainan tradisional dimainkan untuk mengisi kekosongan pada saat liburan sekolah, ternak sapi, menunggu panen, hari raya, dan juga untuk mengisi kegiatan pada pesta adat. *Game* atau produsen *game* modern cenderung lebih praktis yang tidak membutuhkan banyak gerakan tubuh, kepraktisan ini membuat anak malas, di sisi lain, *game* membutuhkan uang yang cukup untuk mendapatkan perlengkapannya. Lambat laun

keberadaan pura modern ini menghilangkan nilai-nilai permainan tradisional seperti apa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang salah satunya sebagai bentuk membangun interaksi sosial, sedangkan permainan modern lebih bersifat individualistis.

6. Referensi

- Aeni, N. 2011. Perbedaan kecerdasan emosi dan perilaku agresi pada anak yang ditinggal ibu sebagai tkw dengan anak yang tinggal bersama ibunya: studi pada sekolah dasar di kecamatan gabus, kabupaten pati jawa tengah. *Widyariset*, 14(1), 231–240. <http://widyariset.pusbindiklat.lipi.go.id/index.php/widyariset/article/view/409>
- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., & Ziaee, V. 2009. The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19(2), 123–129.
- AmbrettiA., PalumboC., & Elias Kourkoutas. 2019. Traditional Games Body and Movement. *Journal of Sports Science*, 7(1). <https://doi.org/10.17265/2332-7839/2019.01.005>
- Aris Rahmadani, N. K., Latiana, L., & AEN, R. A. 2018. *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. 169(Icece 2017), 160–163. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.41>
- Aypay, A. 2016. Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 16(62), 283–300. <https://doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14>
- Desy, M., Chandri, M. R., & Yuniarni, D. 2014. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(7).
- Festiawan, R. (2020). *Jurnal MensSana Application of Traditional Games : How Does It Affect the Children ' s Fundamental Jurnal MensSana*. 5, 157–164.
- Irawan, F. A., Fajar, D., Permana, W., & Chuang, L. 2021. *Locomotor Skills : Traditional Games In The Fundamental Of Physical Activities Keterampilan Lokomotor : Permainan Tradisional Dalam Fundamental Aktivitas Fisik*. 4(1), 1–13.
- Jannah, M. (2015). Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 1(2), 89–91.
- Khan, M. Z., Abbas, S. G., & Zeb, R. 2019. The reasons for traditional games losing popularity: a case study of skhy (Calf) in Nihaglara, KP (Pakistan). *THE SPARK A HEC Recognized ...*, 3, 129–142. <http://journal.suit.edu.pk/index.php/spark/article/view/484>
- Kundre, R., & Bataha, Y. B. 2019. Perkembangan Anak Usia Prasekolah Moria Malalayang. *E-Journal Keperawatan*, 7(1), 1–9.
- Lestari, I., & Hidayati, R. 2018. *Traditional games in central java coastal in improving the motor ability of early childhood*. 24–29. <https://doi.org/10.29210/201814>
- Melianasari, H., & Suparno, S. 2018. *The Importance of Traditional Games to Improve Children's Interpersonal Skill*. 249(Secret), 181–186. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.29>
- Nurwiyanto, A. D., Kumaat, N. A., & Wijaya, F. J. M. 2021. Traditional Games in Enhancing Development Children's Gross Motoric: Literature review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 10(1), 994–999. <https://doi.org/10.30994/sjik.v10i1.755>
- Rosad, R. 2017. *The Effect of Traditional Games and Basic Motor*. December, 34–36.
- Savitri widia , Agustini, Astiti, Suarya, H. 2020. Stimulation, Traditional Games As Alternative Activities For Children. *JPAI, Journal of Psychology and Instruction*, 04(01), 1–9.
- Septiani, R., Widyaningsih, S., & Igohm, muhammad K. B. 2016. Tingkat Perkembangan

- Anak Pra Sekolah Usia 3-5 Tahun Yang Mengikuti Dan Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(2), 114–125.
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. 2019. *The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education*. July, 5–10. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>
- Supriadi, D. 2019. Traditional Games and Fundamental Movement Skills of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 98–102. <https://doi.org/10.17509/jppo.v4i1.13873>
- Tan, J. S. Y., Nonis, K. P., & Yang Chan, L. 2020. The Effect of Traditional Games and Free Play on the Motor Skills of Preschool Children. *International Journal of Childhood, Counselling and Special Education*, 1(2), 204–223. <https://doi.org/10.31559/ccse2020.1.2.6>