

# NILAI-NILAI TERAPIUTIK PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Iswinarti

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang  
Alamat korespondensi : Landungsari Permai F-3 Dau Malang  
Telpon : (0341) 462478, Hp: 08123396427 , E-mail: iswin@umm.ac.id

## ABSTRACT

Previous research found that *Engklek* Traditional Game has a lot of forms, complex procedures, and the most populaire game compared to other games for children in Indonesia. This research aimed to know the therapeutic values of this game for school-aged children. This research used a qualitative approach. Subject in this study were 30 elementary school children in the third and fourth grade. Data were obtained through observation and interview to children who played 11 kinds of *Engklek* game in Malang, a town in East Java Province. Data were analysed using qualitative interpretative method. The result showed that therapeutic values of *Engklek* Traditional Game were: (1) detection tool to identify children with psychological problems; (2) improving physical development, mental health, problem solving ability, and social-skill ability.

Key Word: Therapeutic values, *engklek* traditional game, school-aged children

## PENDAHULUAN

Permainan Tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung *wisdom* (Suseno, 1999), memberikan manfaat untuk perkembangan anak (Iswinarti, 2005), merupakan kekayaan budaya bangsa (Sedyawati, 1999), dan refleksi budaya dan tumbuh kembang anak (Krisdyatmiko, 1999). Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, Simposium Nasional, 2005) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Iswinarti (2007) menemukan bahwa di antara 34 permainan tradisional yang teridentifikasi, Permainan Tradisional *Engklek* merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks dan diduga mempunyai nilai terpiutik yang tinggi. Nilai terapiutik merupakan nilai yang terkandung dalam permainan yang mempunyai manfaat dalam membantu mengatasi permasalahan anak (Hughes,

1999; Griffiths, 2005). Mengingat makin banyaknya permasalahan perkembangan yang terjadi pada anak usia sekolah dasar (Santrock, 2005) maka diperlukan alternatif pemberian bantuan atau terapi untuk membantu mengatasi permasalahan anak usia sekolah dasar. Sementara ini penelitian yang berkaitan dengan terapi bermain banyak dilakukan pada anak prasekolah dan sangat terbatas pada anak usia sekolah dasar (NPFA, 2000). Dalam KTSP 2007 disebutkan bahwa anak-anak Usia Sekolah dasar Tingkat Rendah (klas I, II, III) masih memerlukan kegiatan bermain dalam pembelajarannya Menurut Sutton & Smith (dalam Hughes, 1999) bermain mempunyai fungsi problem solving yang dapat ditransfer dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian Permainan Tradisional *Engklek* yang biasanya dimainkan oleh anak usia sekolah dasar perlu diteliti untuk memperoleh konsep teoritis tentang nilai-nilai terapiutik yang terkandung di dalamnya.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana nilai-nilai terapiutik yang terkandung dalam Permainan Tradisional *Engklek*

## Kontribusi mendasar pada bidang ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi pada pengembangan bidang ilmu psikologi, pendidikan, dan folor anak. Permainan *Engklek* yang merupakan permainan Nusantara ( dikenal oleh anak-anak di seluruh Indonesia walaupun dengan nama yang berbeda) perlu digali nilai-nilai manfaatnya bagi perkembangan dan pendidikan anak sehingga bisa ditemukan teori tentang nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan *engklek*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan tradisional *Engklek* meliputi: (1) Nilai sebagai alat deteksi untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah. (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, (4) Nilai problem solving, (5) Nilai sosial.

Nilai sebagai alat deteksi untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah mempunyai arti bahwa dengan mengobservasi anak yang sedang bermain *engklek* bisa diketahui beberapa anak yang diduga mempunyai masalah.. Nilai ini diperoleh dari data yang menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang terlihat mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan peneliti untuk bermain *engklek*. Ada anak yang ragu-ragu untuk memulai permainan, ada yang ragu-ragu ketika akan melempar *gaco* ke kotak *engklek*. Di dalam penelitian juga dijumpai beberapa anak yang mudah tersinggung dan tidak percaya diri. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1991) bahwa bermain bisa mencerminkan bagaimana penyesuaian diri anak.

Nilai untuk perkembangan fisik yang baik tercermin dari permainan *engklek* yang membutuhkan gerakan-gerakan seluruh tubuh yaitu mengangkat satu kaki, menggerakkan tubuh dan tangan.. Dengan melakukan kegiatan tersebut berarti bahwa anak telah melakukan kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak.

Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan

perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi. Prosedur permainan *engklek* memberi kesempatan pada anak untuk bergerak yang memungkinkan anak belajar menjadi relaks sehingga kecemasan berkurang. Dalam permainan *engklek* juga ada beberapa gerakan yang membutuhkan konsentrasi sehingga anak belajar menjadi lebih tenang dan dituntut untuk berlatih konsentrasi. Pengendalian diri terlihat pada gerakan-gerakan bermain *ngklek* yang menuntut ketenangan terutama pada *engklek* gunung

Nilai problem solving, yaitu anak belajar memecahkan masalah. Beberapa permasalahan yang harus dihadapi anak dalam bermain *engklek* mencakup bagaimana anak harus mengambil keputusan untuk menentukan pilihan tempat untuk dilempar, membuat strategi untuk memenangkan permainan, mencoba menyelesaikan masalah ketika ada konflik dengan teman. Menurut Menurut Sutton & Smith (dalam Hughes, 1999) bermain mempunyai fungsi problem solving yang dapat ditransfer dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan nyata

Nilai sosial dalam permainan *engklek* diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa terjadi proses sosial dalam kegiatan bermain anak. Permainan *engklek* sendiri merupakan permainan yang berbentuk *games* yaitu permainan yang mempunyai aturan. Menurut Santrock (2000) syarat permainan *games* pesertanya lebih dari satu orang. Dalam permainan ini mau tidak mau anak akan berkomunikasi dengan anak lain. Ada beberapa ketrampilan sosial yang dipelajari anak ketika anak bermain *engklek*, yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi, dan empati.

Penelitian tentang nilai-nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan tradisional *engklek* ini mempunyai beberapa keterbatasan. Keterbatasan yang utama dalam penelitian ini adalah bahwa anak-anak bermain *engklek* tidak dalam keadaan yang alamiah. Hal ini disebabkan peneliti mengalami kesulitan untuk menemukan secara alami anak yang bermain *engklek*. Permainan diberikan kepada anak secara sengaja. Dengan demikian data yang diperoleh pun hanya berdasar pada keadaan yang sengaja diberikan agar anak bermain sehingga data alamiahnya menjadi kurang sempurna.

Penelitian ini diperlukan penelitian lanjutan untuk memperoleh data empiris tentang pengaruh

permainan tradisional *engklek* terhadap perkembangan anak mengingat pendekatan penelitian ini masih bersifat kualitatif interpretatif. Dengan demikian bisa disarankan bahwa ada kelanjutan dari penelitian ini berupa rancangan untuk membuktikan secara empiris nilai-nilai terapeutik permainan tradisional *engklek* untuk anak usia sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

Ashford, J.B. , Lecroy, C.W. , and Lortie, K.L. (2001). *Human behavior: In the social environment*. Australia: Brooks/Cole.

Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo.

Burnett, C. & Hollander, W.J. (2004). The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002. *Journal for research in sport, physical education and recreation, 2004, 26(1): 9-23*.

<http://www.srsa.gov.za/ClientFiles/BURNETT%20462.doc>  
Diakses 11 Januari 2008

Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia: Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.

DeBord, K. & Amann, N. (2005). *Benefits of play in children: Age Specific Interventions*. <http://www.ces.ncsu.edu/depts./fcs/human/disas4.html>  
Diakses 28 Desember 2007

Griffith, M. (2005). *Video games as a therapeutic tool*. Naidex: <http://www.neidex.co.uk/page.efm/link=115>  
Diakses 11 Januari 2008

Hughes, F.P. (1999). *Children, play, and development*. Boston: Allyn and Bacon.

Hurlock, E.B. (1993). *Perkembangan anak jilid I*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Iswinarti. (2005). Identifikasi permainan tradisional Indonesia. *Laporan hasil survey*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.

\_\_\_\_\_. (2005). Permainan Tradisional Indonesia (Dalam Tinjauan Perkembangan Intelektual, Sosial, Emosi, dan Kepribadian). *Simposium Nasional: Memahami Psikologi Indonesia*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.

\_\_\_\_\_. (2007). Permainan Anak Tradisional sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Laporan penelitian*. Malang: Lembaga Penelitian UMM.

Isenberg, J. & Quisenberry, N. (2002). Play: Essential for all children. *Journal of childhood education*. Volume: 79. Publication Year: 2002. <http://www.questia.com>  
Diakses 23 Maret 2007

Johnson, J.E; Christie, J.F; Yawkey, T.D. (1999). *Play and early childhood development*. New York: Longman, An imprint of Addison Wesley Longman.

Krasilnikov, V.P. (2006). *Traditional games and competitions in original physical training of Siberian indigenous population*. Russia: Faculty of Physical Training at the Russian State Vocational Pedagogical University. <http://www.efdeportes.com/efid102/siberia.htm>  
Diakses 28 Desember 2007

Krisdyatmiko, (1999). *Dolanan anak: Refleksi budaya dan wahana tumbuh kembang anak*. Yogyakarta: Plan International Indonesia-Yogyakarta dan LPM Sosiatri Fisipol UGM.

Ladd, G.W. (2002). Peer relationships and social competence during early and middle childhood. *Journal of annual review of psychology*. Publication year: 1999. Page number:333. <http://www.questia.com>.  
Diakses 11 Maret 2007

- Lichman, S. (2005). Dari Hopscotch ke Siji: Generasi-generasi bermain dalam lingkungan lintas budaya. Editor: Yovita Hadiwati. *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Jakarta: PT. Grasindo.
- young children: Issues in assessment. *Journal of clinical child psychology*. Volume: 28. Issue: 1, 1999. <http://www.questia.com>  
Diakses 23 Maret 2007
- Lieberman, A.F. & Slade, A. (1997). The second year of life. *Handbook of child and adolescence psychiatry*. Ed: Joseph D. Noshpitz. New York: John Wiley & Sons.
- Mechling, J. (2000). Children's Foklore, Children Brains. *New Directions in Foklore 4-2 October, 2000*. University of California, Davia.
- Monks, F.J. Knoers, A.M.P., Haditono, SR. (2000). *Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- NPFA. (2000). *Best play*. National Playing Fields Association.
- Ofele, M.R. (2000). *Traditional Games and Learning*. Argentina: South America Representative of Austrian Institute for Research in Play and Games. [http://www.geocities.com/childrenfoklore/land\\_regina.html](http://www.geocities.com/childrenfoklore/land_regina.html)  
Diakses 13 Februari 2008
- Papalia, D.E; Old, S.W; Feldman, R.D. (2000). *Human development*. Boston: Mc.Graw Hill.
- Santrock, J.W. (2000). *Lifespan development*. Boston: McGraw-Hill College.
- Sedyawati, E. (1999). Permainan Anak-anak sebagai Aspek Budaya. Editor: Krisdyatmiko. *Dolan anak: Refleksi budaya dan wahana tumbuhkembang anak*. Yogyakarta: Plan International Indonesia-Yogyakarta dan LPM Sosiatri Fisipol UGM.
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Webster-Stratton, G. & Lindsay, D.W. (1999). Social competence and conduct problems in