

PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS BUDAYA SUNDA SEBAGAI SARANA STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

(Studi etnografi di Desa Jatitujuh Kabupaten Majalengka-Jawa Barat,
Tahun 2011)

MALPALENI SATRIANA

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun muka, Jakarta Timur. Email: malpa.mz@gmail.com

***Abstract :** This research is aimed at obtaining comprehensive information on how the Sundanese traditional game can be one medium that can stimulate the early children development. This is an ethnographic study conducted in Jatitujuh District, Majalengka regency of West Java, which is held from September 2011 to January 2012. The study showed that Sundanese traditional children game or kaulinan urang lembur can be a means of the development of physical-motor, cognitive, language, and social-emotional on early children. This can be seen from the game that become the dominant stimulant for each development and can stimulate the other developments.*

***Keywords :** Traditional Games, stimulate the early children development.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang komprehensif tentang bagaimana permainan tradisional Sunda menjadi salah satu media yang dapat menstimulasi perkembangan anak sejak dini. Penelitian ini merupakan studi etnografi yang dilakukan di Jatitujuh, Kabupaten Majalengka Jawa Barat, berlangsung dari September 2011 sampai Januari 2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan anak-anak tradisional Sunda atau Kaulinan urang Lembur dapat menjadi sarana perkembangan fisik-motor, kognitif, bahasa, social-emosional dan seni pada anak sejak dini. Hal ini dapat dilihat dari permainan yang menjadi stimulant yang dominan untuk setiap pengembangan dan dapat menstimulasi perkembangan lain.

Kata Kunci: permainan tradisional, stimulasi, perkembangan anak usia dini.

Pada anak usia dini, bermain adalah kehidupan yang tidak bisa ia tinggalkan, kecakapan bermain adalah salah satu bentuk keterampilannya, waktu bermainnya pun tidak terjadwal dan berlangsung sepanjang waktu selama anak belum istirahat atau tidur. Pada masa bermain, anak dapat menerima berbagai pengetahuan dengan arahan, bimbingan dari beraneka ragam permainan untuk menjadikannya pengalaman hidup bersama dan pengalaman untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Para ahli pendidikan melalui berbagai penelitian, menemukan

bahwa bermain berpengaruh pada perkembangan anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat menstimulasi kegiatan dan perkembangan anak. Bermain pada anak pasti memiliki karakteristik yang berbeda, semua itu di pengaruhi oleh faktor kesehatan dan lingkungan mereka sendiri. Memanfaatkan kegiatan bermain bagi perkembangan dapat membentuk kemampuan anak secara optimal. Kegiatan bermain dan alat bermain tidak perlu mahal tetapi sesuai dengan jenis permainannya dan memahami pentingnya bermain bagi anak.

Nandang Rusnandar(Jurnal Penelitian, Balai Kajian Sejarah dan Nilai-nilai Tradisi, 2004: 17) menyatakan bahwa awal perwujudan tradisi yang diterapkan masyarakat selalu berkaitan dengan alam sekitar. Ini disebabkan keakraban manusia hidup bersama alam dalam kesehariannya. Hukum alam adalah hukum Tuhan yang sangat dipatuhinya, sehingga ketika manusia akan bersentuhan dengan alam, mereka akan sadar diri dengan Tuhannya. Hubungan harmonis ini selalu dilestarikan dengan gaya

hidup, termasuk dalam menyiapkan generasinya. Kesadaran itu diterapkan dalam tata asuh manusia yang mampu menjaga dan menghormati alamnya.

Sejalan dengan itu Aprilia Pertiwi Fajar dalam bukunya “Bermain Dunia Anak” (1995: 11) mengatakan bahwa permainan sangat dekat sekali dengan pola perkembangan hidup seorang anak. Permainan diberikan sesuai kebutuhan anak untuk mencapai perkembangan pada usianya, material yang digunakan pun sesuai dengan lingkungan disekitarnya. Pola hidup masyarakat berpengaruh terhadap perkembangan anak serta permainannya. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mengembangkan penanaman nilai dan aspek perkembangan anak. Proses itu berlangsung mulai dari persiapan sampai mainan tersebut dimainkan. Letak geografis dan budaya di wilayah Sunda termasuk kehidupan ladang berbeda dengan wilayah lainnya dipulau Jawa. Perbedaan itu memungkinkan tumbuhnya keragaman yang berbeda pula,

termasuk dalam pola asuh anak yang sangat dekat sekali dengan lahirnya permainan.

Pada penelitian ini agar yang dikaji dan diteliti tidak meluas dan fokus, maka dilakukan batasan terhadap permasalahan objek yang akan diteliti, meliputi ruang lingkup kebudayaan Sunda yang berupaya mempertahankan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan sehingga masyarakat dan anak-anak tetap memainkannya serta bagaimana pola permainan tradisional tersebut dapat menjadi stimulasi bagi perkembangan anak sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Subfokus permasalahan yang akan diteliti adalah aspek perkembangan kemampuan dasar anak usia dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini,

khususnya kemampuan dasar yaitu fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, yang terkandung di dalam permainan tradisional Sunda. Pengenalan lingkungan dan budaya dikenalkan sejak bayi masih dalam kandungan melalui ucapan, nyanyian, serta media permainan setelah anak tersebut lahir.

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian:

1. Apakah permainan tradisional Sunda dapat menjadi sarana stimulasi perkembangan anak usia dini khususnya kemampuan dasar yaitu fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional?
2. Bagaimanakah permainan tradisional Sunda dapat menjadi sarana stimulasi perkembangan anak usia dini khususnya kemampuan dasar yaitu fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional?

Kegunaan Penelitian

1. Kontribusi Pada Pendidikan Anak Usia Dini

Untuk kepentingan pendidikan anak usia dini, penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan dan acuan untuk mengembangkan aspek perkembangan kemampuan dasar anak usia dini melalui permainan tradisional Indonesia pada umumnya, dan permainan tradisional daerahnya masing-masing pada khususnya.

2. Kontribusi Pada Masyarakat Sunda

Bagi masyarakat Sunda, hasil penelitian ini menjadi upaya pengembangan budaya yang memiliki nilai sejarah, makna budaya dan kearifan lokal, khususnya melalui permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Desa Jatitujuh Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka-Jawa Barat.

3. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang stimulasi apa saja yang dimiliki oleh permainan tradisional, sehingga dalam

mengaplikasikan bermain guna pengembangan aspek perkembangan anak usia dini dapat melalui permainan tradisional. Permainan tradisional yang dikenalkan kembali pada anak-anak usia dini tidak hanya bermanfaat dan menyenangkan, tetapi sekaligus juga melestarikan warisan leluhur budaya bangsa Indonesia. Penelitian ini menjadi langkah awal peneliti untuk melanjutkan penelitian mengenai stimulasi yang ada pada permainan tradisional Indonesia sebagai media untuk stimulasi perkembangan anak usia dini.

Anak dalam Pandangan Masyarakat di Indonesia

Sebagian besar masyarakat Indonesia menganggap kehadiran seorang anak sebagai anugerah yang luar biasa dari Sang Maha Pencipta sehingga sangat dinantikan oleh keluarganya. Rasa syukur atas kehadiran anak diwujudkan dengan diselenggarakannya berbagai upacara untuk menyambut kehadiran anak,

mulai dari saat awal kehamilan sampai melahirkan. Sedangkan pada masyarakat etnik Sunda, anak dipercaya sebagai *jimat awaking* dalam pengertian menjadi pusaka keluarga. Pada masyarakat Kanekes anak mampu menentukan kedudukan orangtuanya dalam masyarakat dan kehidupan beragama mereka. Orang Kanekes yang belum mempunyai anak tidak dapat diangkat sebagai pejabat di lingkungan masyarakatnya dan juga dipandang sebagai orang yang belum dipercaya oleh Yang Maha Kuasa. Kepercayaan itu yang mendorong lahirnya upacara-upacara persiapan penyambutan kelahiran (Edi S Ekadjati, 1995: 72).

Kim dan Berry dalam buku "*Indigenous and Cultural Psychology*" (2010: 7) "*the scientific study of human behavior or mind that is native, that is not transported from other regions, and that is designed for its people*", perilaku atau pikiran manusia yang *native* (asli), tidak ditransportasikan dari wilayah lain dan dirancang untuk masyarakatnya. Orangtua memainkan peran sentral di dalam perkembangan anak dengan

menetapkan tujuan-tujuan sosialisasi, mengajarkan keterampilan kognitif, linguistik, relasional, dan sosial yang dibutuhkan, dan menyediakan lingkungan keluarga yang suportif.

Standar Perkembangan Anak Usia Dini

Standar Perkembangan merupakan pengembangan potensi anak yang diwujudkan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh anak didik sesuai dengan tahapan usianya (Standar Isi PAUD. *Standar dan Bahan Ajar PAUD Nonformal*. Lampiran 2). Standar perkembangan bagi anak usia dini yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional, agar dapat digunakan oleh orangtua dan para pendidik anak usia dini dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Aspek-aspek perkembangan tersebut dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup: bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan dalam bentuk nilai-nilai agama dan moral;

bidang pengembangan kemampuan dasar dalam bentuk fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Tingkat pencapaian perkembangan disusun berdasarkan kelompok usia anak: 0-<2 tahun; 2-,4 tahun; dan 4-<6 tahun.

Bermain

Bermain bagi anak usia dini adalah belajar. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri anak. Bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat di mana anak hidup.

Menurut Hughes (1999: 6) mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima

unsur di dalamnya, mempunyai tujuan dimana permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan, memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa, menyenangkan dan dapat menikmati, mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif, kreativitas, dan melakukan secara aktif dan sadar.

Stimulasi Anak Usia Dini

Stimulasi merupakan suatu usaha memberikan sesuatu agar dapat menghasilkan apa yang diinginkan terhadap apa yang telah diberikan stimulasi tersebut. Pendidikan sebagai suatu proses, baik berupa pemindahan maupun penyempurnaan akan melibatkan dan mengikutsertakan bermacam-macam komponen dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Bermain merupakan aktivitas stimulasi yang sangat penting dilakukan anak-anak. Melalui bermain anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosi, dan fisik motorik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai macam

bentuk permainan, anak distimulasi untuk berkembang.

Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda

Kim (2010: 17) menyatakan budaya adalah sebuah *emergent property* dari individu-individu yang berinteraksi dengan, mengelola, dan mengubah lingkungannya. Sedangkan proses budaya adalah suatu budaya yang merepresentasikan penggunaan kolektif sumber daya alam dan manusia untuk mencapai hasil yang diinginkan. Budaya Sunda yang terdapat pada permainan rakyat untuk orang dewasa maupun untuk anak-anak, biasanya berdasarkan gerak tubuh seperti lari, lompat, kegiatan sosial sederhana, matematika dasar, kecekatan tangan seperti menghitung, dan melempar batu ke satu lubang tertentu.

Metodologi

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh kajian berbagai jenis permainan yang ada di masyarakat Sunda:

1. Mengetahui bahwa permainan tradisional Sunda dapat

menjadi sarana stimulasi perkembangan anak usia dini khususnya kemampuan dasar yaitu fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional.

2. Mengetahui bagaimana permainan tradisional Sunda dapat menjadi sarana stimulasi perkembangan anak usia dini khususnya kemampuan dasar yaitu fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif Etnografi. Menurut Moleong (2010: 6) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Istilah etnografi menekankan pada proses penelitian maupun hasil dari proses tersebut.

Latar Penelitian

Subyek yang diteliti adalah masyarakat yang bermukim di Desa Jatitujuh Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka Jawa Barat, serta mainan (*cocoonan*) dan permainan (*cocoon*) yang ada di masyarakat tersebut. Desa Jatitujuh adalah salah satu desa di Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka. Kecamatan Jatitujuh merupakan pintu gerbang masuk ke Kabupaten Majalengka dari wilayah utara terutama dari wilayah Kabupaten Indramayu.

Ragam Permainan Tradisional Sunda

Pada dasarnya permainan rakyat merupakan kepanjangan mekanisme kebudayaan dalam mengatur tata kelakuan, tata hubungan serta sarana untuk mengakomodasi segala ide atau gagasan demi terwujudnya kearifan melalui nilai-nilai yang dijadikan patokan bagi tindakan dan perbuatan pendukung-pendukung kebudayaan. Pola asuh anak dalam masyarakat Sunda dan media yang menjadi alat

untuk perkembangan dan persiapan masa dewasanya adalah melalui mainan dan permainannya.

Desa Jatitujuh sebagai desa perbatasan mempunyai budaya pembauran antara daerah Kabupaten Majalengka dan Kabupaten Indramayu. Dari pembauran budaya itu peneliti mendapatkan data permainan anak tradisional Desa Jatitujuh yang sangat beragam, baik permainan yang ada di darat maupun permainan yang ada di sungai. Permainan di darat sangat bervariasi, dari yang menggunakan alat permainan maupun yang tidak menggunakan alat permainan. Permainan dilakukan dengan menyesuaikan dimana anak akan bermain, misalnya anak-anak dapat menggunakan rumput-rumputan untuk bermain disaat mereka sedang ada di kebun, bermain dengan tanah liat atau pasir, dan berbagai macam permainan yang dapat memanfaatkan bahan alam yang tersedia di lingkungan mereka berada.

Dari hasil pendataan yang dilakukan peneliti, terdapat sekitar 66 (enam puluh enam) permainan anak tradisional Desa Jatitujuh dari

usia 0-8 tahun yang masih dimainkan sehari-harinya. Peneliti hanya mengambil 38 (tiga puluh delapan) permainan yang dilakukan dari usia 0-6 tahun untuk dianalisa sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan dasar anak usia dini berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya kemampuan dasar anak meliputi fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional.

Permainan Tradisional Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini, yang Terkandung di dalam Permainan Anak Tradisional Desa Jatitujuh Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka Jawa Barat Sesuai Dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, antara lain: neleng

nengklung, koak-koak geleng, angkong-angkong, tung geleng-geleng, geretan, bruk gula bruk kalapa, paciwit-ciwit lutung, uncang angge, cacandian, gegelembungan, sisit ula, abah-abahan, tuk-tuk bur, bunga jago, momobilan, rerumputan jalan, kakapalan, papatungan tanah, ucing patung, cirulang, kokoleceran, kelom batok, paparahuan, tatarompetan, sangkutan, cublek-cublek suwing, kakalungan, pengantenan, totopian, gogolekan, cing ciripit, ucing sumputan, ucing kalangkang, kokorolokan, ucing sentruman, kuda lumping, kekelongan, dan pipileman.

Pembahasan Temuan Penelitian Ragam Permainan Tradisional Sunda

Suatu ekosistem akan memperlihatkan sebab-akibat hubungan antar manusia yang juga berinteraksi dengan lingkungan hidupnya. Sehingga manusia sebagai salah satu makhluk yang ada dalam ekosistem mempunyai hubungan timbal balik dengan semua yang ada di lingkungan.

Menjadi manusia berarti menjalin hubungan dengan sesama dan dengan dunia, manusia tidak hanya di dalam dunia tetapi ada bersama dengan dunia. Manusia utuh adalah manusia sebagai subyek, sebaliknya manusia yang hanya beradaptasi adalah manusia sebagai objek (Paulo Freire, 1984: 3-4). Pendidikan merupakan pengolahan akal pikiran dari ilmu yang diterima, dipadukan dengan rasa, lalu dituangkan melalui perbuatan sehingga dapat diwujudkan berupa keutuhan ilmu.

Fungsi bermain apapun bentuknya merupakan cara pewarisan ilmu pengetahuan kepada setiap generasi dengan penyampaian yang beradab dan berbudaya, proses itu sangat melekat dalam memaknai sebuah pesan sehingga dapat diturunkan lagi ke generasi berikutnya secara turun temurun. Mewariskan tradisi pengetahuan melalui bermain secara langsung, dalam mengetahui isyarat pesan alam memang sebuah pembelajaran yang menyadarkan kita saat ini, bahwa manusia tidak pernah sendiri, ada



Skema 1 Hubungan antara Ekosistem, Kebudayaan, dan Permainan

dalam Kehidupan Anak
Melalui Permainan

manusia lain dan alam di sekitarnya. Manusia harus kembali menyadari semua yang ada di alam ini adalah 'hidup' dan saling berhubungan untuk berkomunikasi, sehingga terjadi keseimbangan struktur alam yang dapat dikombinasikan dengan kebutuhan kemajuan peradaban pengetahuan di masa depan.

Dari skema di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bermain bagi anak adalah wujud dari apresiasi rasa, gerak yang diimajinasikan secara sadar untuk mengetahui sesuatu dalam rangka mempelajari kehidupan. Bermain juga merupakan cara anak belajar mengenal dirinya, mengetahui apa yang ada dilingkungannya, dan dapat membuatnya mengerti tentang kehidupan. Melalui bermain anak akan mengenal siapa dirinya sebagai makhluk hidup. Pada permainan neleng nengklung, koak-koak geleng, angkong-angkong, geretan, tung geleng-geleng, bruk gula bruk kalapa, paciwit-ciwit lutung, kita dapat melihat bahwa bayi diajarkan untuk memahami apa yang dimilikinya sebagai ciptaan Yang Maha Pencipta. Mengoptimalkan

perkembangan indera-indera raba-rasa (kulit), gerak dan keseimbangan, raba-rasa (tangan), cium-cecap, mendengar dan melihat.

Orangtua mempunyai pola dinamis dalam mengajak bayinya bermain, dari permainan membelai, menepuk-nepuk, mengayun, sehingga bayi dapat mengetahui bahwa dirinya dapat merasakan sesuatu bila terjadi sentuhan terhadap dirinya. Bayi pun akan melakukan gerakan dengan tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya, sehingga ia akan mempunyai keseimbangan dan tubuh yang kuat. Mengetahui bahwa jari-jemarnya dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan benda lain dengan cara menggenggam. Mengeluarkan bunyi tangisan untuk memanggil orangtuanya bila merasakan ketidaknyamanan, dan menggunakan mulutnya untuk menghisap air susu ibunya sebagai makanan untuk pertahanan hidup. Menggunakan mata untuk melihat dan telinga untuk mendengar disaat ada yang mendekati mengajak bersenda gurau.

Melalui bermain, anak juga belajar tentang apa yang ada di

lingkungan sekitarnya. Kita dapat melihat dari permainan cacandian, sisit ula, gegelembungan, tuk-tuk bur, rerumputan, berbagai macam permainan yang memanfaatkan media tanaman, dan sebagainya. Anak-anak mengetahui bahwa di daerahnya terdapat pasir, tanah liat, sungai yang dapat digunakan sebagai sarana bermain. Mengetahui bahwa terdapat beragam jenis tanaman yang mempunyai bentuk, ukuran, tekstur, dan warna berbeda yang ada disekitarnya dapat dimanfaatkan sebagai media dalam permainannya. Anak-anak dengan sendirinya akan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan tanaman yang mereka temukan agar bisa dimanfaatkan untuk permainan mereka.

Bermain pun akan mengajarkan anak untuk mengerti tentang kehidupan. Kita dapat melihat dari permainan abah-abahan, momobilan, papatungan tanah, ucing-ucingan, pipileman, dan sebagainya. Anak-anak mulai belajar bagaimana orangtua dan orang dewasa lainnya bertingkah laku dikehidupan sehari-hari dan

memerankannya melalui permainan bermain peran mikro dan bermain peran makro.

Permainan Tradisional Sunda

Sebagai Sarana Stimulasi

Perkembangan Anak Usia Dini

Pada permainan tradisional Sunda yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini yang diamati peneliti, terdapat beberapa keunikan bahwa permainan anak tradisi mempunyai manfaat dan saling berhubungan dalam kehidupan sebagai sarana stimulasi perkembangan anak menuju kehidupan dewasanya, yaitu:

1. Permainan yang dilakukan sesuai dengan urutan perkembangan indera anak dan proses tumbuh kembang anak;

Sejak anak terlahir sebagai anggota keluarga baru, orangtua dan orang dewasa lainnya memberikan stimulasi untuk perkembangan bayinya melalui bermain senda gurau dan nasehat yang sebagian dianggap sebagai jampi-jampi. Dimana pada tahun pertama pertumbuhannya lebih ditujukan pada stimulasi susunan indera syaraf-syaraf raba-rasa (kulit),

gerak dan keseimbangan, raba-rasa (tangan), indera penciuman dan cecap, indera pendengaran dan indera penglihatan. Selanjutnya memberikan stimulasi pada perkembangan fisik, motorik kasar dan motorik halus. Dilanjutkan kembali dengan pengenalan pada lingkungan sekitar anak, baik yang ada dilingkungan keluarga maupun yang ada dilingkungan masyarakatnya. Hingga anak pun mampu melakukan permainan yang mencerminkan kegiatan orang dewasa atau meniru kegiatan di masyarakatnya sebagai persiapan mereka menjadi anggota masyarakat yang sesungguhnya.

2. Setiap permainan anak selalu melibatkan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan mengandung unsur seni;

Disaat anak-anak melakukan permainan, baik yang dilakukan secara individu ataupun secara bersama-sama selalu melibatkan fisik-motorik, kognitif, bahasa motorik, sosial-emosional, dan mengandung unsur seni. Anak senantiasa melakukan aktivitas fisik,

dimana mereka selalu mengendalikan gerakan kasar yaitu menggerakkan otot-otot besar tubuh khususnya pada tangan dan kaki. Anak-anak belajar keseimbangan dan kestabilan, misalnya melalui lari, melompat, menendang, melempar dan menangkap. Anak pun mengendalikan gerakan halus yaitu menggunakan dan mengkoordinasikan otot-otot kecil ditangan. Disini anak belajar mengembangkan keterampilan menolong diri sendiri dan memanipulasi benda-benda kecil.

Sebelum dan saat proses kegiatan bermain, anak sudah mengembangkan kemampuan berpikirnya dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Sebelum mereka bermain, tentu si anak berpikir bagaimana caranya ia mengajak teman-temannya agar mau bermain bersama, bagaimana mengarahkan teman-temannya untuk bermain sesuai dengan permainan yang ia inginkan. Bila kesepakatan akan melakukan permainan apa diperoleh, anak-anak membuat aturan dalam permainan dan

membuat sanksi bila ada pelanggaran saat melakukan permainan. Pada proses bermain dilakukan, anak mendapatkan perolehan belajarnya, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Perkembangan kognitif meliputi cara anak berpikir, cara anak melihat dunianya dan tentang cara anak menggunakan alat dan bahan main untuk belajar.

Perkembangan bahasa meliputi pemahaman dan kemampuan untuk mengkomunikasikan melalui ucapan dan tulisan. Disaat bermain, anak-anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat dan mampu berkomunikasi secara efektif. Anak mendengarkan temannya dan berbicara mengutarakan pendapatnya, baik itu berupa pernyataan maupun pertanyaan.

Perkembangan sosial-emosional anak berkaitan dengan

cara anak ketika berinteraksi dengan temannya, berinteraksi dengan mainannya, dan berinteraksi dengan orang dewasa dilingkungannya. Anak akan memiliki konsep diri yang positif, bertanggung jawab pada dirinya dan pada orang lain dengan mengikuti aturan yang sudah disepakati, menghormati orang lain dan berinisiatif. Anak pun berperilaku yang mendukung interaksi sosial, yaitu menunjukkan empati, dan berinteraksi melalui berbagi dan mengambil giliran. Perkembangan sosial-emosional anak juga merupakan suatu proses dimana anak belajar tentang nilai-nilai dan perilaku yang diterima oleh masyarakat.

3. Membuat suasana gembira dengan kebersamaan;

Setiap melakukan kegiatan bermain akan selalu membuat suasana bergembira dengan kebersamaan anak-anak satu sama lainnya. Meskipun terkadang ada perselisihan diantara mereka, malu karena mendapatkan sanksi, ataupun ada yang cedera, anak-anak akan segera dapat melupakan hal-hal tersebut dengan cepat dan langsung

kembali dapat akrab dengan melanjutkan permainan. Melalui bermain, anak-anak akan senantiasa ceria dan bersemangat dengan kegembiraan yang diwujudkan melalui kebersamaan yang mereka ciptakan.

4. Membuat anak-anak mengenal satu sama lain;

Dari sebuah kegiatan permainan yang dilakukan secara bersama-sama, secara langsung anak akan saling mengenal satu sama lain diantara mereka. Anak-anak tidak membutuhkan waktu lama untuk akrab dengan anak lain yang baru mereka kenal, disaat seorang anak bertemu pertama kali dengan teman barunya yang mereka pedulikan hanyalah bahwa kegiatan bermain akan semakin seru bila terdapat banyak orang, sehingga anak akan saling mengakrabkan diri bermain bersama.

5. Membuat ikatan kekerabatan yang telah terjalin antar keluarga semakin erat, sehingga jalinan antar masyarakat desa semakin kuat;

Bila anak-anak sudah saling mengenal dan menjadi akrab, secara

tidak langsung mereka telah menambah keakraban diantara keluarga, sehingga jalinan antar keluarga ini pun berdampak pada jalinan antar masyarakat desa yang semakin kuat.

6. Melalui bermain orangtua mewariskan ilmu pengetahuan dan kemampuannya pada anak;

Jenis dan kegiatan bermain dapat menjadi cerminan suatu kebiasaan dan kebudayaan suatu daerah. Secara tidak langsung beberapa permainan anak dikondisikan sebagai wujud dari kegiatan atau pekerjaan orangtua. Beberapa permainan anak tradisional Desa Jatitujuh juga mencerminkan perwujudan tersebut. Kita dapat melihat mulai dari permainan abah-abahan yang dimulai membuat desain lengkap sebuah bangunan rumah sampai mengambil peran tentang orangtua atau orang dewasa yang melakukan kegiatan sehari-hari di masyarakat. Hal ini dimungkinkan karena sebagian masyarakat Desa Jatitujuh juga banyak yang berkerja bangunan.

Banyaknya jenis permainan yang menggunakan media pasir dan tanah liat pada anak-anak Desa Jatitujuh dikarenakan pekerjaan masyarakat Desa Jatitujuh dahulu adalah pekerja pembuat genteng yang handal dan yang terbaik, sehingga keahlian dalam pengolahan media pasir, tanah liat dan air bukanlah hal yang sulit. Anak-anak mereka yang menjadi sangat biasa melihat orangtua mereka dan secara tidak langsung mereka melakukan permainan yang juga menggunakan media tersebut.

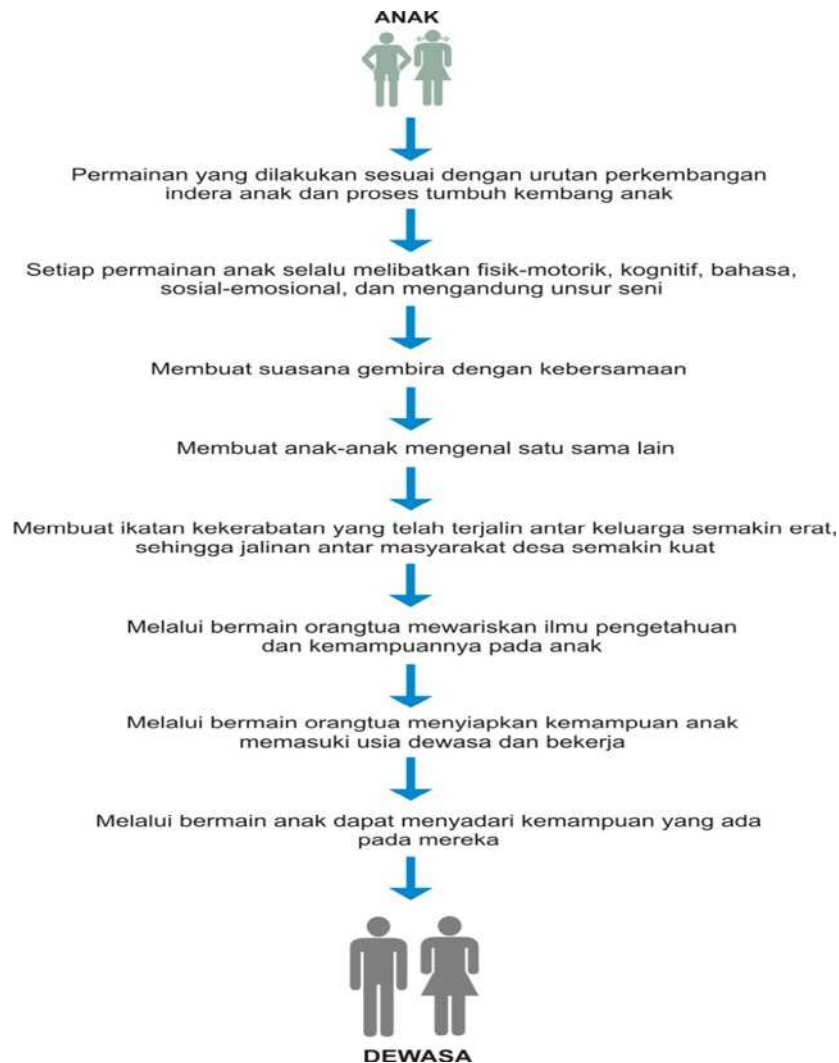
7. Melalui bermain orangtua menyiapkan kemampuan anak memasuki saat usia dewasa dan bekerja;

Anak-anak yang bermain secara tidak langsung mendapatkan kegiatan belajar dasar bagaimana mereka seharusnya bekerja kelak. Anak-anak yang bermain peran mikro maupun bermain peran makro sebelumnya telah memperhatikan bagaimana kebiasaan orangtua atau orang dewasa lainnya bekerja, sehingga mereka juga meniru dengan

berperan sebagaimana pekerjaan tersebut. Melalui bermain peran itu berarti anak-anak telah memahami bagaimana melakukan pekerjaan sebagai petani, pedagang, pekerja bangunan, pekerja gerabah dan sebagainya, sehingga keahlian orangtua mereka dapat tersampaikan melalui permainan.

8. Melalui bermain anak dapat menyadari kemampuan yang ada pada mereka.

Anak-anak masyarakat Desa Jatitujuh dengan seiring usianya melakukan berbagai macam tahapan kegiatan bermain, akan sampai pada permainan yang dapat menyadarkan mereka akan kemampuan masing-masing. Hal ini dapat kita lihat pada anak usia 8 tahun yang bermain sasandiwaraan. Sasandiwaraan merupakan permainan yang melibatkan banyak anak dalam setiap tugasnya, seperti pembuat cerita, pemain sandiwara, penari, artistik, dekorasi, pemusik, teknisi, dan sebagainya.



Skema 2. Manfaat dan Hubungan Permainan Tradisi Anak dalam Kehidupan sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak menuju kehidupan Dewasa

SIMPULAN

Permainan anak-anak tradisional Sunda atau kaulinan urang lembur dapat menjadi sarana stimulasi perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak usia dini. Hal ini terlihat dari beberapa permainan

yang dapat menjadi stimulant dominan dari setiap perkembangan dan menyebabkan perkembangan lain menjadi terstimulasi.

Diantaranya pada usia 0-<12 bulan, terdapat permainan neleng nengklung yang menjadi stimulant dominan untuk fisik-motorik, dan

perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional juga ikut terstimulasi. Pada usia 12-<24 bulan terdapat permainan uncang-uncang angge yang menjadi stimulant dominan untuk sosial-emosional, dan perkembangan kognitif, bahasa, fisik-motorik juga ikut terstimulasi. Pada usia 2-<4 tahun terdapat permainan sisit ula yang menjadi stimulant dominan untuk kognitif dan bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik juga ikut terstimulasi. Pada usia 4-<6 tahun terdapat permainan goglekan yang menjadi stimulant dominan untuk bahasa dan kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik juga ikut terstimulasi.

Permainan anak-anak tradisional lahir sebagai ekspresi anak mengkhidmati lingkungan ekosistemnya. Ekosistem merupakan interaksi antar manusia dengan lingkungannya. Jadi hubungan timbal balik dan sebab akibat antar manusia yang satu dengan manusia lain dengan lingkungan hidupnya itu melahirkan produk-produk kebudayaan. Bagi anak-anak produk kebudayaan itu adalah permainan

tradisional atau kaulinan urang lembur.

Pada permainan tradisional Sunda terdapat manfaat yang saling berhubungan sebagai sarana stimulasi perkembangan anak menuju kehidupan dewasanya, yaitu permainan yang dilakukan sesuai dengan urutan perkembangan indera anak dan proses tumbuh kembang anak; setiap permainan anak selalu melibatkan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan mengandung unsur seni; membuat suasana gembira dengan kebersamaan; membuat anak-anak mengenal satu sama lain; membuat ikatan kekerabatan yang telah terjalin antar keluarga semakin erat; sehingga jalinan antar masyarakat desa semakin kuat; melalui bermain orangtua mewariskan ilmu pengetahuan dan kemampuannya pada anak; melalui bermain orangtua menyiapkan kemampuan anak memasuki saat usia dewasa dan bekerja; melalui bermain anak dapat menyadari kemampuan yang ada pada mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, M Zaini. (2004). *Tesis: Afrizal, Jamrid. (2010). Manfaat Bermain*. [Online]. Tersedia: http://www.scribd.com/doc/17450340/manfaat-bermain#open_download, manfaat bermain. [11-12-2010].
- Alif, M Zaini. (2004). *Tesis: Merevitalisasi Permainan Tradisional*. ITB-Bandung.
- Berk, Laura E. (2003). *Child Development-sixth edition*. USA: Pearson Education, Inc.
- Dananjaya, James. (1986). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafiti.
- Dewantara, Ki Hadjar. (1962). *Bagian Pertama: Pendidikan*. Jogjakarta: Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif-Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ekadjati, Edi S. (2009). *Kebudayaan Sunda-Suatu Pendekatan Sejarah (jilid I)*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Hamadi, Abu. (1991). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Rineka cipta.
- Hughes, Fergus P. *Children, Play, and Development*. Sage Publication, 1999.
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Nuansa Aksara.
- Iskandar, Yoseph. (1990). *Bagus Rangin*. Bandung: Perpustakaan Kebudayaan Sunda Universitas Padjajaran.
- Kim Uichol, *et.al.*, (2010). *Indigenous and Cultural Psychology*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Koentjaraningrat, Harsojo. (1971). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia, Kebudayaan Sunda*. Jakarta: Djambatan.
- Kompas. (2008). *Berpesan Lewat Permainan Tradisional*. [Online]. Tersedia:<http://nasional.kompas.com/read/>, “Berpesan Lewat Permainan Tradisional”. [Agustus 2011].
- Lampiran 1: Naskah Akademik. 38a_Standar dan Bahan Ajar PAUD Nonformal – 2007.
- Masitoh. *et al.* (2004). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moleong, Lexy. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosda Karya.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Papalia, Diane E *et.al.*, (2008). *Human Development (Alih Bahasa: A.K Anwar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Pertiwi, Aprilia Fajar *et.al.*,(1995). *Bermain Dunia Anak*. Jakarta: Yayasan Aspiri Pemuda.
- Post, Surabaya. (2011). *Kenalkan Mainan Tradisional Hingga Manca Negara*. [Online]. Tersedia:<http://www.surabayapost.co.id>, “Kenalkan Mainan Tradisional Hingga Manca Negara” (September 2011).

- Putra, Nusa. (2011). *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi*. Jakarta: Indeks
- Rosidi, Ajib, et.al., (2000). *Ensiklopedi Sunda-Alam, Manusia, dan Budaya*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Rusnandar, Nandang. (2004). *Sistem Pengetahuan Masyarakat Sunda*. Jakarta: Jurnal Penelitian, Balai Kajian Sejarah dan Nilai-nilai Tradisi.
- Santoso, Soegeng. (2011). *Kumpulan Makalah-Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendirinya* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta).
- Santrock, John W. *Life Span Development (Alih Bahasa: Achmad Chusairi)*. Jakarta: Erlangga.
- Sastramidjaja, Ali. (2003). *Ngawanohan awak sakujur*. Bandung.
- Satori, Djam'an & Komariah, Aan. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.
- Soemardjo, Jakob. (2003). *Simbol-simbol Artefak Budaya Sunda*. Bandung: Kelir.
- Solehuddin. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: P.T Macanan Jaya Cemerlang.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Tabrani, Primadi. (2000). *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: Penerbit ITB.
- Talkshow RRI X. (tt). *Menggali Permainan Anak Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. [Online]. Tersedia: <http://www.simpuldemokrasi.com>, "Menggali Permainan Anak Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak". [2008].
- Tedjasaputra, Mayke S. (2007). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Woolfolk, Anita. (2007), *Educational Psychology*. USA: Pearson Education, Inc.
- Zulkifli. (2003) . *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rosda Karya