

## PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

**Ismatul Khasanah,  
Agung Prasetyo,  
Ellya Rakhmawati**

### ABSTRAK

Kegiatan fisik yang sering dilakukan oleh anak prasekolah seperti: berguling, melompat, meluncur, berputar, berjalan dan berlari dipercaya dapat menjadi sarana dalam merangsang sistem kepekaan dan sensori bagi anak usia dini. Kegiatan tersebut melibatkan emosi dan fisik setiap individu. Setiap kegiatan yang dilakukan mengandung nilai yang penting bagi aspek perkembangan dasar anak. Nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan dapat menjadi sarana dalam pemecahan masalah yg dihadapi.

Penelitian tentang “Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini” ini bertujuan untuk : (1) Mencari, merekonstruksi, dan mengklasifikasi permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah sesuai dengan nilai budaya masyarakat. (2) Menganalisis permainan tradisional sebagai sarana stimulan empat aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan bahasa.

Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, kuisiner dan wawancara. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap yaitu : Tahap I : Tahap pendahuluan/ awal dilakukan dengan observasi lapangan; Tahap II : Pengembangan awal, rancangan untuk mengidentifikasi permainan tradisional yang dilakukan di TK Tunas Rimba I Semarang; Tahap III : Melakukan wawancara, pengisian kuisiner / angket tentang permainan tradisional; dan Tahap IV : menganalisis manfaat permainan tradisional sebagai stimulan aspek perkembangan anak.

Kesimpulan yang ditemukan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat lima jenis permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Tunas Rimba I Semarang. Jenis permainan tradisional tersebut merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar anak, seperti: fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Terlebih lagi, anak usia dini dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terdapat dalam setiap jenis permainan. Hal ini sesuai dengan semboyan pembelajaran pada anak usia dini “Belajar seraya Bermain” stimulasi aspek perkembangan anak berasal dari permainan khususnya permainan tradisional budaya leluhur.

Kata kunci: permainan tradisional, media stimulasi, aspek perkembangan

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia masyhur dengan Bhinneka Tunggal Ika yang memiliki kekayaan ragam budaya yang luhur. Budaya tersebut adalah harta kekayaan bangsa Indonesia yang harus dilestarikan keberadaannya. Apajadinya Indonesia tanpa budaya dan keberagaman tersebut.

Seiring berjalannya waktu, kemajuan zaman dan arus globalisasi yang membuat perubahan gaya hidup, mengantarkan anak-anak dan orang tua kurang mengetahui peristiwa-peristiwa masa lampau yang penting dan bermakna. Sebagai contoh, banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan tradisional daerah tempat tinggalnya. Apabila anak dan orang tua telah melupakan budaya nenek moyang, bagaimana dengan generasi mendatang? Atau apabila orang tua atau generasi dewasa kurang memperkenalkan budaya dan tradisi nenek moyang, apakah mungkin anak-anak akan mengenal, memahami dan melestarikan budaya tersebut? Tidakkah akan terjadi anak-anak akan lebih mengenal nilai-nilai luar yang datang, daripada nilai-nilai yang telah dimiliki. Apalagi mungkin dikemudian hari nilai-nilai yang datang tersebut tidak sesuai atau malah bertentangan dengan nilai-nilai luhur budaya dan keyakinan sendiri.

Nilai-nilai budaya lokal terdapat pada berbagai fenomena budaya masyarakat. Salah satunya ada pada permainan tradisional anak. Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang kesemuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak.

Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh. Oleh karena kandungan dan manfaat permainan tradisional inilah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Peneliti ingin menggali lebih dalam tentang kebermaknaan permainan tradisional yang dilakukan oleh anak. Bagaimana permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah dengan uniq dan khasnya menjadi sesuatu yang tetap hidup dan berkembang serta fungsional dalam kehidupan masyarakatnya, yaitu menjadi alternatif dalam program pengembangan potensi anak-anak. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penelitian ini terfokus pada:”stimulasi perkembangan anak usia 4-6 tahun berbasis permainan tradisional, sosial budaya Jawa Tengah, dan fokus perkembangan anak yang dimaksud adalah empat aspek utama dari perkembangan anak yaitu: perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan bahasa.

### **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana permainan tradisional Jawa Tengah dapat menjadi

media stimulan pada perkembangan anak usia dini (usia 4-6 tahun). Secara rinci permasalahan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Model/ jenis permainan tradisional yang bagaimana yang dapat digunakan sebagai stimulan perkembangan anak?
2. Mengapa permainan tradisional dapat menjadi media stimulan bagi perkembangan anak?

### C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mencari, merekonstruksi, dan mengklasifikasi permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah sesuai dengan nilai budaya masyarakat.
2. Menganalisis permainan tradisional sebagai sarana stimulan empat aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan bahasa.

### D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui dan mengklasifikasi jenis permainan tradisional masyarakat yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini serta melestarikan keberadaannya.

2. Bagi pihak lain

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pihak-pihak yang ingin melakukan eksperimen lebih lanjut.

## KAJIAN PUSTAKA

### A. Hakikat Anak Usia Dini

Dalam batasan yang diberikan oleh *The National Assosiation for The Education of Young Children* (NAEYC) dikatakan bahwa anak usia dini (*early childhood*) adalah anak yang sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (Bredenkamp 1992:1) Dengan pengertian ini NAEYC mengembangkan berbagai program yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sejak seorang anak itu dilahirkan sampai berusia delapan tahun. Sebelum program tersebut dirancang, NAEYC terlebih dahulu menerangkan berbagai praktek kegiatan yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak meskipun kegiatan tersebut sudah lama dilakukan di berbagai negara yang ada di dunia.

Dalam psikologi perkembangan dan berdasarkan riset neurology, anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-8 tahun (Dedi Supriadi 2003:1). Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah di kelas-kelas awal Sekolah Dasar (SD).

Terkait dengan tahap perkembangan anak tersebut, Seefeldt dan Barbour menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (Carol Seefeldt and Nita Barbour 1993:43). Dalam rentang waktu

itu, Seefeldt membagi masing-masing tahapan berdasarkan usia yaitu *infancy* (0-1 tahun), *toddler* (1-3 tahun), *preschool* (3-4 tahun), *early primary years* (5-6 tahun) dan *later primary years* (7-8 tahun). Masing-masing tahap usia memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya baik secara fisik, sosial emosional (afektif) maupun secara kognitif.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (0-8 tahun) yang sedang mengalami proses tumbuh dan berkembang baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Tetapi dalam penelitian ini pembahasan dibatasi pada anak usia 4-6 tahun (usia Taman Kanak-Kanak).

### **B. Hakikat Bermain dan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Setiap anak di dunia ini memiliki hak untuk bermain. Bermain juga adalah kegiatan pokok anak. Dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. Para ahli pendidikan menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Dengan bermain, anak dapat melakukan kegiatan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal.

Bermain bukan hanya menjadi kesenangan saja, tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Menurut Cony Semiawan, dalam kegiatan bermain, seluruh tahapan perkembangan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik dan hasil dari perkembangan yang baik itu akan muncul dan terlihat pada saat si anak menginjak masa remaja.

Bermain, atau permainan sebagai aktivitas terkait dengan keseluruhan diri anak, bukan hanya sebagian, namun melalui permainan (pada saat anak bermain) anak akan terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif. Mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi.

Ada beberapa prinsip permainan berdasarkan perilaku anak, yaitu antara lain: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari. Permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan.

### **C. Fungsi Bermain**

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik. Perkembangan secara fisik, seperti keterampilan motorik kasar, menjadi lebih fleksibel dalam berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar

dan lain sebagainya. Keterampilan motorik halusnya meningkat, pada saat anak menyentuh, meraba, memegang suatu benda (alat permainan), secara spontan hal ini akan mengantarkan anak dalam kesiapan menggambar, mewarnai, memegang pensil atau krayon, menyuap makanan sendiri, mengikat tali sepatu dan lain-lain. Perkembangan kognitif, yaitu keterampilan anak dalam berfikir. Pada saat bermain dengan teman sebaya, anak akan belajar membangun pengetahuannya sendiri dari interaksi. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang ditemukan pada saat bermain, sehingga anak dapat terlatih untuk berfikir logis. Bermain penting untuk Perkembangan bahasa anak. Pada saat anak bermain, ketika kemampuan kognitifnya tumbuh dan berkembang, anak mulai berfikir secara simbolik melalui pemerolehan dan penggunaan bahasa. Perkembangan psikologis yaitu pemahaman diri, ketika anak tumbuh secara kognitif dan fisik, ia akan mulai menyadari keberadaan dirinya. Dalam sosial emosional, yaitu kemampuan anak berbagi rasa, secara psikologis anak telah melewati masa-masa sulit (bereaksi dengan menangis) dan dapat menyampaikan pesan dan perasaannya, keinginannya, kemauannya dengan tepat. Dengan bermain anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, baik teman sebaya, ataupun orang dewasa. Keterampilan sosial ini akan terus bertambah ketika ia mulai berhubungan dengan lebih banyak orang lagi di lingkungan yang lebih luas.

#### **a. Perkembangan Aspek Fisik Motorik Anak Melalui Bermain**

Pada saat anak bermain, fisik motorik anak melakukan kegiatan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Anak juga mendapatkan sistem keseimbangan, misalnya pada saat anak melompat, atau berayun. Anak juga berkesempatan untuk melihat dari jarak jauh yang melibatkan koordinasi tangan dan mata. Bermain juga membuat anak merasa percaya diri, aman, yakin secara fisik.

#### **b. Perkembangan Aspek Kognitif Anak Melalui Bermain**

Bermain adalah media penting dalam proses berfikir dalam memberikan pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Anak akan terlatih menghadapi dan menciptakan situasi yang nyata melalui percobaan dan perencanaan. Pada saat anak membuat aturan bersama dengan temannya, maka pada saat itulah anak membangun pikiran abstraknya, sehingga anak akan mendapatkan ide-ide yang lebih kreatif. Dengan pengalaman pada saat bermain, anak juga akan membangun daya ingat mereka secara tajam. Hal ini pula akan mendorong terhadap perkembangan bahasa untuk selanjutnya.

#### **c. Perkembangan Aspek Bahasa Anak Melalui Bermain**

Anak memperoleh bahasa dengan berbagai cara yaitu dengan meniru, menyimak, mengekspresikan, dan juga melalui bermain. Pada saat bermain, anak menggunakan bahasanya dan mengkomunikasikan bahasanya secara efektif dengan orang lain. Anak akan menggunakan bahasanya untuk berkomunikasi dengan temannya ataupun sekedar menyatakan pikirannya, dan secara langsung pada saat itulah anak akan belajar bahasa. Interaksi anak

dengan lingkungan sekitar pada saat bermain, membantu anak memperluas kosakata dan memperoleh tata bahasa dalam penggunaannya secara tepat.

#### **d. Perkembangan Aspek Sosial Anak Melalui Bermain**

Kegiatan sosialisasi anak ketika bermain, anak akan berinteraksi dengan orang lain, baik teman sebaya, orang dewasa, atau lingkungan. Pada saat itulah anak berkesempatan mengenal aturan sosial dan mempraktekkannya dalam interaksinya. Hal ini akan mendorong anak belajar menghadapi perasaan-perasaan dan perilaku teman mainnya. Mereka akan belajar berunding, menyelesaikan konflik, dan bahkan berkompetisi. Intinya, pada saat mereka bermain, mereka akan belajar hidup berdampingan dengan orang lain, dan mendorong munculnya persahabatan dengan teman sebaya.

#### **e. Perkembangan Aspek Emosional Anak Melalui Bermain**

Bermain merupakan media ekspresi perasaan dan ide-ide anak. Anak akan belajar menghadapi kehidupan nyata, dan mengatur emosi perasaannya pada saat bermain. Hal ini akan mendorong anak untuk memahami diri sendiri (*self awareness*).

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif jenis etnografi. Hal ini dipilih berdasarkan pada ungkapan Spradley bahwa dalam menggali keseluruhan hubungan-hubungan yang ada dalam situasi sosial maka dilakukan dengan terinci, mendalam dan berurutan. Istilah etnografi menekankan pada proses penelitian maupun hasil dari proses tersebut. Hasilnya merupakan sebuah perkiraan, jadi etnografi adalah sebuah kajian. Peneliti mengamati kejadian-kejadian secara alami, tidak terdapat manipulasi variabel, simulasi ataupun pemaksaan secara eksternal, sebab etnografi dicirikan sebagai penelitian lapangan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah sesuai dengan nilai budaya masyarakat. Setelah teridentifikasi jenis permainan tradisional, maka tindakan selanjutnya adalah menganalisis permainan tradisional sebagai sarana stimulan empat aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan bahasa.

Penelitian ini dilakukan dengan empat tahap penelitian. Adapun rincian setiap tahap adalah sebagai berikut :

1. Tahap I :Tahap pendahuluan/ awal dilakukan dengan observasi lapangan.
2. Tahap II :Pengembangan awal, rancangan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi permainan tradisional yang ada di TK Tunas Rimba I Semarang.

3. Tahap III :Melakukan wawancara, pengisian kuisioner / angket tentang permainan tradisional dan media stimulan aspek perkembangan anak.
4. Tahap IV :Menganalisis permainan tradisional sebagai media stimulan aspek perkembangan anak TK Tunas Rimba I Semarang.

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah Semua aktifitas terkait dengan permainan tradisional yang dilakukan oleh guru dan siswa TK Tunas Rimba I Semarang.

#### **C. Sumber Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kualitatif. Adapun yang menjadi sumber data adalah beberapa instrumen berupa angket untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal objek penelitian dalam hal ini adalah guru dan siswa TK Tunas Rimba I Semarang, antara lain pedoman wawancara untuk mengetahui pemahaman guru tentang permainan Tradisional , kuisioner / angket untuk mengetahui pendapat tentang fungsi dan manfaat permainan tradisional sebagai media stimulant perkembangan anak, serta beberapa catatan lapangan tentang pelaksanaan pengambilan data. Data-data tersebut direfleksi selanjutnya dianalisis.

#### **D. Teknnik Pengumpulan Data**

Jenis penelitian ini adalah merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data seperti :

1. Observasi  
Peneliti mendatangi lokasi untuk melakukan pengamatan dan observasi tentang objek penelitian.
2. Wawancara  
Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan beberapa Guru TK Tunas Rimba I Semarang berkaitan dengan permainan tradisional sebagai media yang digunakan untuk mengembangkan potensi dasar anak.
3. Pengisian Angket  
Peneliti memberikan angket yang harus diisi oleh beberapa Guru TK Tunas Rimba I Semarang sebagai salah satu media yang digunakan untuk mengetahui pemahaman Guru l berkaitan dengan fungsi dan manfaat permainan tradisional.

#### **E. Analisis Data**

Sesuai dengan pendekatan penelitian yang dipilih, maka analisis yang digunakan adalah analisis *reaseach and development* yang dimulai dari tahap observasi / pengamatan awal terhadap kondisi tentang objek penelitian secara umum melalui temuan dan fakta-fakta yang dideskripsikan dengan bentuk sajian data, yang selanjutnya dianalisis (interpretasi) secara kualitatif. Dengan pendekatan ini maka analisis data yang dilakukan analisis deskriptif kualitatif.

Selanjutnya dilakukan pengembangan awal, yaitu perancangan untuk mengidentifikasi permainan tradisional yang meliputi persiapan penyusunan instrumen-instrumen yang digunakan untuk mengidentifikasi jenis permainan tradisional yang ada di TK Tunas Rimba I Semarang. Instrumen yang dipersiapkan dalam penelitian ini adalah angket dan bahan wawancara.

Pengembangan dalam identifikasi jenis permainan tradisional yang dapat mengembangkan potensi dasar siswa TK Tunas Rimba I Semarang adalah dengan melakukan wawancara dengan para Guru TK tersebut dan observasi, kemudian sebelum mengidentifikasi secara langsung kepada Siswa TK Tunas Rimba I Semarang sebagai objek penelitian harus mengisi angket yang dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan awal yang dimiliki oleh Guru TK tentang permainan tradisional yang ada di lingkungan sekolah.

Identifikasi yang dilakukan berdasarkan hasil wawancara, pengisian angket dan pengetahuan tentang permainan tradisional sehingga peneliti mampu mengidentifikasi jenis permainan tradisional yang digunakan sebagai stimulant aspek perkembangan anak.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. GAMBARAN UMUM SUBJEK PENELITIAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi yang bersifat terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh dan berkembang secara sehat, dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pertama kali dilaksanakan di dalam keluarga yaitu oleh orang tua, khususnya oleh ibu. Secara alami dan simultan orang tua melakukan proses pendidikan anak usia dini melalui berbagai aktifitas dan berbagai perlakuan melalui pembiasaan yang konstruktif yang diwujudkan dalam kegiatan sehari-hari seperti kegiatan makan, pembiasaan hidup bersih, cara berpakaian, pembiasaan bercakap-cakap, serta kegiatan bermain, dan lain sebagainya. Pada tahap selanjutnya anak akan meninggalkan rumah untuk masuk ke lembaga-lembaga yang melayani pendidikan anak usia dini, seperti taman kanak-kanak atau lembaga sejenis lainnya.

Permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis permainan yang ternyata setelah dilakukan observasi dan pengamatan yang panjang, serta wawancara yang mendalam, serta menyaksikan langsung di lapangan, sesungguhnya permainan tradisional sangat signifikan sebagai pendorong dan stimulant yang kuat bagi aspek perkembangan anak.

Dalam penelitian ini subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan Guru TK Tunas Rimba I Semarang. Para siswa diobservasi pada saat mereka terlibat dengan permainan tradisional. Sedangkan para guru diberikan angket yang berkaitan dengan pengetahuan tentang permainan tradisional dan potensi dasar perkembangan anak.

## B. HASIL PENELITIAN

### 1. Hasil Kuisisioner

No.	Pernyataan	S	TT	TS
1.	Permainan Tradisional berperan penting dalam proses pembelajaran di TK	100%	-	-
2.	Ragam dalam penggunaan jenis permainan tergantung dari minat masing-masing anak.	-	-	50%
3.	Ragam dari permainan berhubungan dengan kreativitas anak.	100%	-	-
4.	Ragam dalam permainan merupakan faktor penting dalam simulasi aspek kompetensi dasar anak usia dini.	100%	-	-
5.	Terdapat nilai kearifan lokal dalam setiap permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak di sekolah.	100%	-	-
6.	Nilai kearifan lokal dalam permainan tradisional yang dilakukan di TK Tunas Rimba I Semarang sangat kurang.	-	-	50%
7.	Perkembangan potensi dasar anak-anak dapat diengaruhi oleh keterlibatan mereka dalam Permainan tradisional.	100%	-	-
8.	Permainan tradisional dapat dilakukan dimana saja.	100%	-	-
9.	Setiap ragam permainan tradisional memiliki nilai kearifan lokal budaya daerah setempat.	100%	-	-
10.	Fasilitator atau guru memberikan contoh sebelum pelaksanaan permainan.	100%	-	-
11.	Alat permainan tradisional merupakan salah satu media dalam pembelajaran.	100%	-	-
12.	Permainan Tradisional hanya bisa diperoleh dengan biaya yang mahal.	-	-	100%
13.	Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang bisa membantu anak-anak dalam belajar.	100%	-	-
14.	Dalam pelaksanaannya, Permainan tradisional membutuhkan lokasi yang luas.	-	-	100%
15.	Permainan tradisional yang dilakukan di sekolah dapat membantu penyesuaian diri anak di kemudian hari.	100%	-	

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tahu

TS = Tidak Setuju

## 2. Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jenis Permainan jenis apa yang dilaksanakan di TK Tunas Rimba I ?	
2.	Apakah semua anak terlibat dalam permainan tersebut?	
3.	Media seperti apakah yang anda pakai?	
4.	Apakah anak pernah terlihat bosan pada saat bermain?	
5.	Bagaimana cara anda agar menjaga anak tetap semangat dan terlibat dalam permainan?	
6.	Jenis Permainan apa saja yang sering dilakukan oleh anak?	
7.	Bagaimana Anda mengatur agar anak tertib dalam bermain?	
8.	Apakah anda menjelaskan kepada anak manfaat permainan tersebut?	
9.	Apakah anda memberikan <i>reward</i> bagi anak-anak yang berhasil dalam pelaksanaan permainan?	
10.	Bagaimana sikap Anda kepada anak-anak yang belum berhasil dalam pelaksanaan permainan?	

## C. PEMBAHASAN

Anak adalah generasi penerus bangsa, maka anakpun mengalami tumbuh kembang yang unik yang terangkum dalam jalur-jalur fisiologis, psikososial, bahasa, dan kognitif, yang setiap jalurnya memiliki karakteristik tertentu. Namun Karakteristik perkembangan anak usia dini yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah perkembangan secara global, yaitu berdasarkan visual, auditorik, motorik atau kinestetik, dan sensorik.

Semua kegiatan tersebut secara langsung atau tidak langsung akan melahirkan kepekaan terhadap semua input yang masuk kepada anak. Hal ini akan memiliki arti yang sangat besar dan mendalam bagi anak di kemudian hari

berkenaan dengan kemampuannya merespon stimulasi dari lingkungan yang lebih kompleks lagi. Proses stimulasi tersebut dikenal dengan istilah stimulasi *eksteroseptil*. Sedangkan stimulasi *proprioseptil* adalah stimulasi yang terjadi pada saat anak melakukan aktivitas sehari-hari. Pada saat anak bermain atau mempermainkan alat bermain mereka memperkirakan bentuk, jarak, ukuran, dan kecepatan, anak mengamati kemudian memperhatikan dengan cermat. Upaya stimulasi sensorik *proprioseptil* melalui pemberian mainan dalam berbagai bentuk dan ukuran akan merangsang kemampuan analisa dan pengamatannya.

Usaha-usaha yang dilakukan dalam menumbuhkembangkan potensi anak usia dini agar menjadi manusia yang utuh yang memiliki kemampuan yang seimbang baik dalam berfikir maupun bersikap. Menurut Bredekamp dan Rosegrant, ada empat komponen untuk membantu anak dalam menumbuhkembangkan potensi anak, yaitu kesadaran, eksplorasi, penyediaan pengalaman, dan pemanfaatannya. Eksplorasi bagi anak dilaksanakan pada saat mereka bermain dan berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebaya. Hal ini sesuai dengan dunia mereka yang berprinsip “belajar seraya bermain” atau sebaliknya”. Jenis permainan yang pertama kali mereka kenal dilingkungannya adalah permainan tradisional, yaitu permainan turun temurun dari orang tua yang ada di lingkungan mereka tinggal.

Permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Selain itu ditemukan pula bahwa pada permainan tradisional yang ada di masyarakat memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dijaga keberadaannya. Misalnya, jenis permainan tradisional yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, keberanian, kegesitan, keterampilan, dan lain sebagainya.

Beberapa permainan tradisional lainnya dapat menggambarkan tentang kekompakan, kerja sama, kebersamaan dalam menyelesaikan masalah yang mereka temukan.

Pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak, antara lain:

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual (kognitif) anak. Pada saat anak terlibat dalam permainan, anak akan belajar banyak dari teman sebaya dalam membuat kreativitas. Misalnya: pada saat bermain dakon, bila tidak ada batu sebagai alat permainan, anak dapat mengganti batu dengan kerikil, biji-bijian atau benda-benda alam lainnya yang mereka temukan
- b. Kecerdasan naturalis anak: Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam.
- c. Mengembangkan kecerdasan spasial anak  
Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional Engklek. Permainan itu mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrical).
- d. Mengembangkan kecerdasan musikal anak  
Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi.

- e. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak  
Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.
- f. Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan interpersonal anak.  
Permainan tradisional dilakukan lintas usia, sehingga para pemain yang usianya masih belia ada yang menjaganya, yaitu para pemain yang lebih dewasa.  
Para pemain yang belum bisa melakukan permainan dapat belajar secara tidak langsung kepada para pemain yang sudah bisa, walaupun usianya masih di bawahnya.  
Permainan tradisional dapat dilakukan oleh para pemain dengan multi jenjang usia dan tidak lekang oleh waktu.
- g. Mengembangkan sportivitas dalam pribadi anak. Tidak ada yang paling unggul. Karena setiap orang memiliki kelebihan masing-masing untuk setiap permainan yang berbeda. Hal tersebut meminimalisir pemunculan ego di diri para pemainnya/anak-anak.
- h. Permainan tradisional sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak.  
*Pertama*, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan permainan dakon yang menggunakan batu, biji sawo, biji salak, kulit kerang, kerikil, dll.  
*Kedua*, permainan anak tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.  
*Ketiga*, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.  
*Empat*, Banyak manfaat-manfaat lain yang dapat kita ambil dari permainan tradisional misalkan sosialisasi mereka (anak) dengan orang lain akan semakin baik; dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim (misalkan dalam permainan engklek, congklak, lompat tali, encrak/entrengan, bola bekel dan lain-lain. Manfaat-manfaat ini akan memperngaruhi perkembangan anak ke depannya.

*Terakhir*, Sekarang, tinggal orang tua yang menentukan. Apakah lebih memilih untuk memperkenalkan teknologi sejak dini kepada anak termasuk dalam memberikan kebutuhan bermainnya. Ataukah mengajak anak untuk lebih sering turun bermain ke tanah sehingga ia dapat bersosialisasi dengan anak yang lain dalam permainan-permainan rakyat yang sudah ada. Tentunya, memilih keduanya harus ada batasan-batasan atau aturan-aturan tertentu yang mesti dijalankan sehingga dalam perkembangan anak masih dalam koridor yang baik. Orang tua yang baik pasti mengetahui bagaimana menanamkan nilai-nilai positif pada perkembangan anak-anaknya dalam bentuk permainan. Permainan tidak saja akan mempengaruhi perkembangan anak secara parsial tetapi juga akan menentukan karakteristik anak ke depannya. Selain itu semua yang terpenting adalah bagaimana peran kita untuk turut serta mengembalikan dan mengenalkan permainan anak tradisional terhadap generasi anak Indonesia atau memodernkan permainan anak tradisional.

Bermain, bergerak, mengeksplor potensi anak adalah satu hal yang mutlak diperlukan dalam perkembangan anak, semakin banyak pilihan serta kesempatan anak untuk bermain dan bereksplorasi, semakin kaya anak dengan pengalamannya. Pada prinsipnya adalah bahwa anak-anak terus bergerak dan harus bergerak agar semua aspek perkembangan mereka dapat berkembang secara optimal.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan dan temuan dari lapangan tentang permainan tradisional sebagai media atau sarana stimulasi aspek perkembangan anak, dalam hal ini aspek perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, social dan emosional, maka diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Ada beberapa jenis permainan tradisional yang ditemukan di TK Tunas Rimba I Semarang yang dapat menjadi media atau sarana stimulasi aspek perkembangan anak usia dini (4-6 tahun).
2. Permainan tradisional tersebut memiliki nilai kearifan lokal, seperti keberanian, ketangkasan, keterampilan, kelincahan gerak, berfikir strategis, feeling (naluri) yang terasah, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kasih sayang, menghargai orang lain, sportif, kepatuhan, kesabaran, kehati-hatian, mengukur, membandingkan, menafsirkan, berfantasi, dan lain sebagainya.
3. Dunia anak adalah belajar seraya bermain. Dengan bermain anak akan kaya akan pengalaman dalam mengeksplorasi lingkungan dan bersosialisasi dengan teman sebaya, dan hal ini adalah hal penting sebagai media stimulasi perkembangan mereka.

### **B. SARAN**

Dari penelitian ini, maka terdapat beberapa saran yang akan diberikan kepada:

1. Manajemen sekolah/ Lembaga Pendidikan secara bersama-sama dengan orang tua siswa untuk menghidupkan kembali permainan tradisional agar menjadi program yang dikembangkan di sekolah-sekolah melalui program olahraga dan atau program ekstra kurikuler sebagai muatan local, sehingga akan tumbuh dalam jiwa anak cinta akan budaya local sendiri, dan pada akhirnya permainan tradisional akan menjadi alternative pilihan dalam aktivitas bermain anak, sehingga menjadi basic kekuatan dan sportivitas yang membantu anak untuk tumbuh berkualitas di saat dewasa kelak.
2. Kepala Sekolah dan Guru TK agar senantiasa menjaga dan melestarikan permainan tradisional yang ada dengan cara memainkannya di lingkungan sekolah dengan melibatkan semua warga sekolah.
3. Masyarakat dan Orang tua. Masyarakat dan orang tua adalah ujung tombak dalam pelestarian permainan tradisional agar tetap bermakna dan bernilai. Meskipun apresiasi dari semua pihak menjadi hal penting dalam penyediaan lingkungan, sarana serta alat yang dibutuhkan.
4. Lembaga Budaya atau sanggar budaya untuk senantiasa menjaga, memelihara, melestarikan serta mengembangkan nilai-nilai budaya local, maka permainan tradisional semestinya menjadi salah satu sarana untuk tujuan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bredenkamp, Sue (ed), *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*, Washington: NAEYC, 1992.
- Bogdan Robert and Steven J. Taylor, *Introduction to Qualitative Research Methods*, New York: John Wiley & sons, 1975.
- Carol and Nita Barbour, *Early Childhood Education*, New York: Macmillan, 1993.
- Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Main dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2001
- Muhibbin Syah, *Psikologi Perkembangan dan Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004
- Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, 2004
- Nurlaila. N.Q Tientje dan Yul Iskandar, *Pendidikan Anak Usia Dini (PADU) Untuk Mengembangkan Multiple Inteligensi*, Dharma Graha Group, Jakarta, 2004
- Richarrd, W. Copeland, *How Children Learn Mathematics "Teaching Implication of Piaget Research*, Macmilan Publishing Company, New York, 1984

Robin Fogarty, *How to Integrated the Curricula*. Skylight Training and Publishim, INC, New York, 1991

Semiawan Conny R, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar)*, Prehallindo, Jakarta, 2002

Sue Bredekamp and Teresa Rosegrant. *Reaching Potentials: Apropriate Curriculum and Assesment for Young Children*. Volume 1, Washington DC, 1992

Supriadi, Dedi, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam UU Sisdiknas*, [www.pikiran-rakyat.com/cetak](http://www.pikiran-rakyat.com/cetak), 2003.