



Studi literatur: Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini

Agung Wahyu H.¹, Rukiyati²

^{1,2}Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Colombo No 1 Yogyakarta, Indonesia

E-mail: wahyuhmansyah212@gmail.com, rukiyati@uny.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 30-06-2022

Revised: 18-11-2022

Accepted: 07-12-2022

Keywords:

traditional games, media,
child development



bit.ly/jpaUNY

ABSTRACT

Bermain merupakan aktivitas utama yang dilakukan anak pada setiap harinya. Hal ini karena dunia anak-anak adalah dunia bermain. Tidak dapat dipungkiri bahwa bermain merupakan jembatan bagi anak untuk belajar. Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk merangsang aspek perkembangan anak adalah permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya penggunaan permainan tradisional di era modern. Metode penelitian ini menggunakan studi literatur, mencari, menganalisis dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki berbagai manfaat bagi aspek perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, sangat penting untuk membangun kembali permainan tradisional untuk anak sebagai media yang ampuh dalam merangsang tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal serta tidak menghilangkan nilai budaya leluhur.

Playing is the main activity that children do every day. This is because the world of children is the world of play. It is undeniable that play is a bridge for children to learn. One of the play activities that can be used in learning to stimulate aspects of children's development is traditional games. This research to determine the use of traditional games in the modern era. This research method uses literature study, by carrying out searching, analyzing and drawing conclusions. The results of this study indicate that traditional games have various benefits for the development of early childhood aspectst. Therefore, it is very important to rebuild traditional games for children as a powerful medium in stimulating children's growth and development to be more optimal and not eliminating ancestral cultural values.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu prasyarat untuk meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas bangsa di era global. Pendidikan merupakan unsur vital dalam kehidupan manusia, karena tanpa pendidikan manusia tidak dapat berkembang secara optimal dalam pola pikirnya. Oleh karena itu pendidikan menjadi tolak ukur dalam kredibilitas manusia, semakin tinggi tingkat pendidikan manusia maka semakin tinggi pula tingkat kredibilitasnya. Ki Hadjar Dewantara (1961) menjelaskan pengertian yang berkaitan dengan pendidikan, yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.



Artinya seorang pendidik bertanggung jawab untuk menuntun perilaku anak sesuai dengan kodratnya. Anak didik adalah manusia yang memiliki kodratnya sendiri dan juga kebebasan dalam menentukan hidupnya. Dalam pembelajaran yang dilakukan tidak mengekang kebebasan anak didik, tetapi memberikan kebebasan kepada anak didik dalam mengembangkan segala potensinya dan memungkinkan anak beluga dari pengalaman yang telah dialaminya.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 tentang pendidikan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Ada enam aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan oleh seorang pendidik, keenam aspek tersebut meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Aspek perkembangan tersebut tentunya harus dikembangkan sesuai dengan tingkat usia anak.

Dalam mencapai indikator aspek perkembangan, salah satu upaya pengembangan anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain. Bermain merupakan aktivitas utama anak setiap hari. Hal ini karena dunia nyata anak-anak adalah dunia bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Setiap pembelajaran anak usia dini diharapkan menyenangkan dan bermakna (Cendana & Suryana, 2021; Chaelani et al., 2019). Bermain adalah cara yang bagus bagi anak-anak untuk belajar. Ketika anak-anak bermain mereka akan dengan mudah menyerap segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Fakta yang tidak dapat dipungkiri bahwa bermain merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan tertentu pada anak-anak di seluruh dunia. Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang telah dimainkan sejak dahulu (Charles et al., 2017). Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Sebagai bagian dari pendidikan, pendidik sudah semestinya memperkenalkan kepada anak-anak tentang permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional terbukti sarat dengan makna dan muatan nilai positif untuk mengoptimalkan perkembangan anak sebagai generasi penerus bangsa (Adi et al., 2020; Murray, 2018). Penelitian Kovacevic & Opic, (2014) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan bagian yang tak terpisahkan dari masa kanak-kanak yang menjadi warisan nenek moyang kini hampir punah. Permainan anak tradisional seringkali memasukkan pengetahuan budaya, nilai-nilai, dan keterampilan budaya yang muncul dari waktu ke waktu dari keterkaitan antara masyarakat tertentu dengan lingkungannya (Chairunnisa et al., 2019; Ramadhani & Fauziah, 2020). Penelitian (Adi et al., 2020), menyatakan bahwa permainan tradisional memberikan hasil budaya yang bernilai besar bagi anak dalam rangka berfantasi, berkreasi, berolahraga, yang juga merupakan sarana berlatih untuk kehidupan sosial, keterampilan, sopan santun dan ketangkasan.



Seiring berkembangnya zaman yang terus memacu perubahan peradaban memaksa budaya dan teknologi berkembang semakin maju untuk menunjang kehidupan masa generasi masa kini (Naafi' & Irawan, 2022). Faktanya saat ini keberadaan permainan tradisional mulai tergerus oleh perkembangan budaya. Sebagian besar anak-anak sudah tidak lagi mengenal permainan tersebut, dan disibukkan dengan permainan virtual yang menyebabkan tubuh menjadi pasif. Pada saat itulah banyak waktu yang hanya dihabiskan anak-anak yang hanya diam di rumah untuk bermain *game online* di *smartphone* (Amirudin & Mukarom, 2019; Mulyadiprana et al., 2017). Sesuai dengan penelitian Madondo & Tsikira, (2022), menyatakan bahwa kurangnya minat dan pengetahuan di kalangan pendidik PAUD tentang nilai permainan tradisional anak untuk pengajaran di kelas. Bahkan tidak sedikit dari pendidik yang meremehkan nilai permainan tradisional anak demi permainan digital dari budaya Barat. Hal ini sejalan dengan penelitian (Aypay, 2016) yang menyatakan bahwa permainan tradisional anak-anak saat ini tampaknya menjadi peluang yang terlewatkan dari segi nilai pendidikan.

Guru sebagai salah satu ujung tombak pendidikan memiliki peran dalam mengoptimalkan perkembangan anak melalui permainan tradisional. Penelitian Naafi' & Irawan, (2022) menyatakan bahwa ciri khas permainan tradisional sangat mudah dimainkan, namun tetap memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan fungsi permainannya. Misalnya aturan main yang dibuat tidak sulit, nyanyian yang mudah dihafal, dan tidak menggunakan banyak peralatan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Adi et al., 2022) yang menyatakan bahwa guru pada umumnya sudah berusaha mengadaptasi permainan tradisional agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Adaptasi tersebut berupa alat permainan, aturan, durasi, dan penghargaan. Namun faktanya guru mengalami keterbatasan kreativitas dalam mengadaptasi permainan tradisional dan pemahaman yang terbatas tentang permainan tradisional. Sumber pengetahuan yang diperoleh tentang permainan tradisional hanya sebatas pengalaman empiris masing-masing guru. Hal ini menyebabkan persepsi yang berbeda terhadap permainan tradisional. Selain itu, pada dasarnya permainan tradisional dapat dimodifikasi dengan menyesuaikan usia anak, ketersediaan lahan, dan peralatan yang dimiliki. Penelitian Adi et al., (2022), menyatakan bahwa cara pandang guru tentang permainan tradisional pada umumnya masih sebatas pemahaman yang dangkal dan belum kuat dalam hal memanfaatkannya bagi aspek perkembangan anak. Pendidik harus mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang permainan tradisional dan belajar tentang fitur perkembangan awal untuk mengintegrasikannya ke dalam kelas. Hal ini cukup efektif untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan peran lembaga pendidikan untuk mengubah pandangan sempitnya terhadap permainan tradisional, tentang pentingnya permainan tradisional yang memiliki nilai budaya dan banyak manfaat dapat kembali eksis dan mampu bersaing dengan permainan berbasis teknologi modern yang mengandung banyak elemen individual dan pasif. Sesuai dengan penelitian Madondo & Tsikira, (2022), menyatakan bahwa pendidik PAUD harus memasukkan permainan tradisional anak-anak sebagai alat pendidikan transformatif yang berguna dalam meningkatkan pengajaran di kelas. Oleh karena itu, sudah selayaknya kesadaran lembaga pendidikan memperkenalkan dan menerapkan permainan tradisional sebagai sarana alternatif bagi anak untuk mengoptimalkan potensinya sekaligus menjaga eksistensinya sebagai warisan leluhur.



METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kepustakaan yang dikenal dengan *literature review*. Menurut Creswell (2014), menjelaskan bahwa literature review adalah analisis literatur atas topik penelitian yang bertujuan untuk menginformasikan kepada pembaca tentang hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan saat ini, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian sebelumnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan yaitu suatu cara pengumpulan data atau sumber lain yang berhubungan dengan topik penelitian yang dapat diperoleh dari berbagai sumber berupa jurnal, buku, dan kajian lainnya. Dalam penelitian ini diperoleh literatur yang meliputi jurnal internasional dan nasional. Teknik analisis data dilakukan dari berbagai data yang telah diperoleh dengan menggunakan metode analisis deskriptif dengan memaparkan fakta-fakta kemudian dianalisis dan dideskripsikan serta memberikan pemahaman dan penjelasan yang cukup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Literatur Reviu

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan referensi, dan mengolah bahan-bahan yang relevan dengan permasalahan atau kasus yang diangkat. Hasil dari *literature review* pada dua puluh artikel, penulis menemukan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional dalam aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Berikut ini hasil review dari beberapa sumber artikel yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Reviu Artikel yang digunakan dalam studi literatur

No.	Penulis	Judul	Hasil
1	Torkar & Rejc, (2017)	<i>Children's Play and Physical Activity in Traditional and Forest (Natural) Playgrounds</i>	Temuan menunjukkan anak-anak dapat berpartisipasi lebih aktif secara fisik di taman bermain.
2	Azlan, Ismail, Fauzi, & Talib (2021)	<i>Playing traditional games vs. free-play during physical education lesson to improve physical activity: A comparison study</i>	Temuan menunjukkan permainan tradisional dapat menjadi cara praktis untuk meningkatkan aktivitas fisik.
3	Siregar, Sari, Budiningsih, & Zulham (2021)	<i>The Basic Learning Model of Traditional Motion Based Games for Early Childhood (5-6) Years</i>	Temuan model gerak dasar berbasis permainan tradisional untuk anak usia dini (5-6) tahun efektif untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative.
4	Ulfah, Arismunandar, & Ahmad (2020)	<i>Development of Traditional Creative Game Models to Improve Cognitive Ability in Early Childhood: A Preliminary Study</i>	Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional yang kreatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti permainan Makkabaciq dan permainan Mamboi.
5	Irmansyah,	<i>Children's Social Skills Through</i>	Hasil menunjukkan bahwa



	Lumintuarso, Sugiyanto, & Sukoco (2020)	<i>Traditional Sport Games In Primary Schools</i>	modifikasi permainan tradisional 'Gobak Sodor' mampu memberikan stimulasi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak seperti membentuk nilai-nilai karakter, tanggung jawab, komunikasi, kerjasama dan kepedulian dalam permainan.
6	Kawuryan, Hastuti, & Supartinah (2018)	<i>The Influence of Traditional Games-Based And Scientific Approach-Oriented Thematic Learning Model Toward Creative Thinking Ability</i>	Hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan <i>scientific approach</i> terbukti signifikan memiliki kontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.
7	Charles, Abdullah, Musa, Kosni, & Maliki (2017)	<i>The Effectiveness of Traditional Games intervention program in the Improvement of Form One School-Age Children's Motor Skills Related Performance Components</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik anak seperti kelincahan, reaksi waktu, kecepatan, dan keseimbangan.
8	Abdullah, Amri, & Kok (2013)	<i>The impact of traditional games on the gross motor skill development of an early childhood</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik
9	Kiran and Knights (2010)	<i>Traditional Indigenous Games promoting physical activity and cultural connectedness in primary schools-Cluster Randomised Control Tria</i>	Hasil penelitian menunjukkan durasi dalam aktivitas fisik
10	Gavira, Goya, Rodriguez, & Sanchez (2021)	<i>Design of Educational Tools Based on Traditional Games for the Improvement of Social and Personal Skills of Primary School Students with Hearing Impairment</i>	Hasil penelitian menunjukkan alat edukasi berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional siswa
11	Saputra, Hanif, Sulaiman, Ningrum (2021)	<i>The Effect of Traditional Games and Drill with Motor Ability on Skills (Running, Jumping, Overhand Throw and Catching) at Elementary School</i>	Temuan penelitian ini juga menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.
12	Hartanto, Kusmaedi, Ma'mun, & Abduljabar (2021)	<i>Integrating Social Skills in Traditional Games with Physical Education Interventions</i>	Temuan menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial
13	Rejeki, Suharjana, Suherman, Ardiansyah, & Ahdhianto	<i>Baku Baku Raja Traditional Game Model to Enhance Basic Movement Skills on Elementary Students in Indonesia</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan tradisional menghasilkan aktivitas dan motivasi siswa yang baik serta meningkatkan unsur kognitif dan afektif. Selain itu, permainan tradisional Baku Baku Raja layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar pada siswa SD



14	Adi, Sudaryanti, & Muthmainnah (2020)	Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa.	Permainan tradisional terbukti dapat mengembangkan karakter anak seperti kesabaran, kejujuran, sportivitas, disiplin, kegigihan, kemandirian, percaya diri, dan Kerjasama. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 90% peserta pelatihan memahami pengembangan modifikasi permainan tradisional untuk mengembangkan karakter anak usia dini
15	Lumbin, Yakob, Daud, Yusuf, Rianti, Pupung, & Ardini (2022)	Permainan Tradisional Gorontalo Ponti dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia 5-6 tahun	Hasil dari penelitian didapatkan kegiatan mendongeng dengan menggunakan cerita rakyat mampu untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang muncul di antaranya adalah karakter tanggung jawab, mandiri, jujur, disiplin, religius, ketangkasan, dan kerja sama
16	Ramadhani & Fauziah (2020)	Hubungan teman sebaya dan permainan tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini	Hasil dari penelitian bahwa terdapat hubungan teman sebaya yang positif akan meningkatkan pencapaian perkembangan sosial dan emosional anak
17	Hasanah (2016)	Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan bagi tradisional anak usia dini	Hasil dari penelitian bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak-anak diantaranya: 1) pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; 2) pembentukan mental meliputi: sportivitas, toleran, disiplin dan demokratis; 3) pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus; 4) pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat, dan berkebangsaan.
18	Verawati (2018)	Peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional	Hasil dari penelitian bahwa permainan tradisional "Tambitambian" berkontribusi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak
19	Anggita, Mukarromah, & Ali (2018)	Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa keberadaan permainan tradisional di Kabupaten Semarang dapat dikatakan cukup baik untuk menstimulasi perkembangan anak.



20	Cendana & Suryana (2022)	Pengembangan Tradisional untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Anak Usia Dini	Permainan meningkatkan Anak Usia	Hasil penelitian menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berbahasa.
----	--------------------------	---	----------------------------------	--

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa permainan tradisional menjadi alternatif bagi pendidik dalam strategi pembelajaran kreatif yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar anak. Pendidikan hendaknya menyelenggarakan pendidikan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minatnya.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil kajian 20 (dua puluh) jurnal yang dicermati penulis, terdapat berbagai efektivitas dari penggunaan permainan dalam pembelajaran anak usia dini. Bermain sebagai aktivitas yang berhubungan dengan diri anak secara utuh, pada saat bermain anak akan terpacu untuk melatih keterampilannya yang dapat mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan fisik motorik anak. Pengalaman bermain itu akan mendorong anak untuk lebih kreatif, dimulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah pada kreativitas dalam bersosialisasi serta menunjang tinggi nilai budaya bangsa.

Permainan tradisional menjadi media pembelajaran yang edukatif bersifat alami yang tumbuh dan berkembang sejak lama yang terhubung secara sinergis antara akar budaya dan alam. Chairunnisa et al. (2019), menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan permainan yang sederhana dan mengandung nilai-nilai budaya lokal dan melalui kegiatan permainan tradisional tersebut dapat mengembangkan sikap sosialisasi anak dengan lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Lumbin et al., 2022) yang menyatakan bahwa terdapat nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional diantaranya nilai kebersamaan, nilai kedisiplinan, nilai sosial, rendah hati, tanggungjawab dan nilai ketangkasan. Hal ini sepatutnya untuk dilestarikan dan dijaga karena permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dimana setiap permainan memiliki ciri khas dan nilai kearifan lokal dari setiap daerah meliputi nilai kebersamaan, kreativitas, berpikir kritis, syukur dan sebagainya (Mega et al., 2018; Wahyuningsih & Suyanto, 2015). Chaelani et al., (2019) juga menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana pengembangan karakter kooperatif dan media pembelajaran bagi anak. Sejalan dengan penelitian Amirudin & Mukarom, (2019), menyatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai pendidikan karakter seperti pemecahan masalah, melatih keterampilan sosial, dan ekspresi emosi serta syarat nilai moral di dalamnya. Makna-makna luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai pendidikan, norma, dan etika, yang semuanya akan berguna dalam kehidupan masyarakat di masa yang akan datang. Oleh karena itu, perlu dilakukan sosialisasi dan pelestarian permainan tradisional secara berkelanjutan.

Aypay (2016) menyatakan bahwa permainan tradisional yang dirancang dan dimainkan dengan baik selama masa kanak-kanak dapat berubah menjadi alat yang sangat penting untuk mengajarkan nilai-nilai yang merupakan elemen penting dari interaksi budaya. Naafi' & Irawan, (2022) menyatakan bahwa melakukan cara memodifikasi permainan tradisional yang dikemas sedemikian rupa, akan menjadikan pilihan permainan yang sangat menarik. Dimana dengan cara tersebut eksistensi permainan tradisional tetap dikenal antar generasi. Irmansyah et al., (2020) menyatakan bahwa modifikasi permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak seperti tanggung jawab pribadi dan sosial, kerjasama dalam permainan, dan komunikasi dan kepedulian antar sesama dalam permainan. Hartanto et al., (2021) menyatakan bahwa keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui bermain di lingkungan sekitar rumah karena bermain merupakan kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan anak.



Permainan tradisional lebih dari sekedar permainan anak-anak. Didalamnya terdapat berbagai manfaat yang berguna untuk mengembangkan potensi anak di antaranya mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional dan mengembangkan daya kreatifitas (Nurhayati, 2012). Mulyadiprana et al., (2017) menyatakan bahwa permainan tradisional memberikan banyak manfaat diantaranya sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini dalam berbagai aspek, beberapa di antaranya meliputi aspek kognitif, emosi diri, dan kedisiplinan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rejeki et al., 2020; Ulfah et al., 2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak karena anak dapat memperoleh informasi mengenai permainan tradisional secara berulang-ulang. Dalam permainan tradisional juga melibatkan anak untuk berpikir kreatif melalui modifikasi permainan tersebut (Kawuryan et al., 2018). Selain itu permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak (Srikandi et al., 2020). Dengan bermain permainan tradisional, anak akan saling beradu pikiran dan pendapat, dan anak juga akan menyelesaikan masalahnya. Nurhayati, (2012) menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam merangsang potensi yang ada pada anak. Dalam hal ini anak terlibat langsung baik secara fisik maupun emosional sehingga sangat mempengaruhi masa pertumbuhannya.

Permainan tradisional memiliki makna tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat yang luar biasa jika kita menggali makna permainan tersebut secara mendalam. Hasanah, (2016) menyatakan bahwa permainan tradisional sebenarnya memiliki banyak manfaat bagi anak. Selain tidak menghabiskan banyak uang, permainan ini juga dapat menyehatkan tubuh karena semua permainan menggunakan ekstra gerak tubuh. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreativitas, kelincahan, kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasan melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan sarana bagi anak untuk memperoleh pengalaman gerak yang berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak. Siregar et al., (2021) menyatakan bahwa model gerak dasar berbasis permainan tradisional untuk anak usia dini dapat diterapkan sekaligus sebagai model gerak dasar yang efektif untuk meningkatkan aktivitas, kemampuan dan keterampilan melalui gerak khususnya yang berkaitan dengan lokomotor dan teknik gerak dasar nonlokomotor. dan manipulatif. Permainan dapat dikembangkan berdasarkan perspektif tradisional akan secara efektif meningkatkan keberhasilan kinerja siswa dalam keterampilan gerak dasar (Abdullah et al., 2013; Rejeki et al., 2020). Permainan tradisional anak akan dapat berkembang secara fisik, mendapatkan pengalaman yang bermanfaat dan bermakna, membangun hubungan dengan teman dan mampu melestarikan budaya bangsa (Azlan et al., 2021; Charles et al., 2017; Fernández-Gavira et al., 2021; Kiran & Knights, 2010; Saputra et al., 2021; Siregar et al., 2021; Torkar & Rejc, 2017; Verawati, 2018).

Aktivitas dalam permainan tradisional memang dikemas secara mudah dan menyenangkan. Rombot, (2017) menyatakan bahwa penerapan permainan tradisional meningkatkan keterampilan sosial dan motorik kasar anak karena memberikan aktivitas yang menyenangkan dan merangsang aspek perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Ramadhani & Fauziah, (2020) menyatakan bahwa melalui permainan tradisional, anak-anak mendapatkan lebih banyak manfaat dari keterampilan sosial dan emosional dengan cara yang mudah dan menyenangkan.

Permainan tradisional juga merupakan bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Khasanah et al., 2011). Permainan tradisional biasanya dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Jadi tidak mengherankan, jika melihat hampir setiap permainan rakyat ada banyak sekali anggotanya. Permainan tradisional dimainkan secara bersama-sama, dengan ini anak akan mengembangkan keterampilan sosialnya sendiri melalui pengalamannya. Saat bermain, anak akan mencurahkan segala emosinya, selain itu mereka akan mengembangkan sikap sadar diri yang



merupakan emosi yang kompleks, seperti rasa malu, bangga, dan sebagainya. Hal ini dikarenakan, selain mengutamakan faktor kesenangan bersama, permainan tradisional juga memiliki tujuan yang lebih dalam untuk memperdalam keterampilan interaksi antar pemain. Permainan tradisional membuat anak mampu berinteraksi dengan teman-temannya dengan rasa senang. Anak-anak akan saling berkomunikasi yang secara tidak sadar dapat mengasah kemampuan berbahasa dan menambah kosa kata (Cendana & Suryana, 2021). Munawaroh, (2017) terlihat jelas bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan seluruh perkembangan anak usia dini. Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional dapat dimanfaatkan oleh pendidik PAUD sebagai sarana stimulasi dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak

Permainan anak dikemas agar mendapatkan manfaat dari esensi pengetahuan dalam suasana santai yang juga berdampak pada kondisi mental yang baik. Pembelajaran melalui permainan tradisional dimaksudkan agar pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, sehingga siswa mampu memusatkan perhatiannya pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajar. Melalui permainan tradisional ini, anak secara tidak sengaja mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Permainan tradisional dapat menjadi media alternatif yang dapat meningkatkan berbagai aspek pembangunan menjadi lebih optimal. Permainan tradisional mirip dengan olahraga karena memiliki aturan dan dapat memberikan kesenangan, relaksasi, kegembiraan, dan tantangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya perhatian dan dorongan internal maupun eksternal terhadap permainan tradisional akan mengembalikan eksistensinya sebagai sebuah warisan leluhur yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif sarana dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan yang memiliki unsur budaya di dalamnya, tetapi juga memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan dan kehidupan sosial anak. Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini terbukti berdampak positif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Permainan kompetitif memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berkompetisi secara sehat dan mampu mengembangkan keterampilan motorik dan sosial emosional. Keterlibatan anak dalam kelompok sosial akan membantu anak melatih kemampuan menjalin hubungan yang hangat.

Terdapat stimulasi untuk mengembangkan aspek nilai agama dan moral, proses pembelajaran dengan permainan tradisional ini biasanya anak membuat aturan bermain yang harus disepakati dengan teman sebayanya. Aspek fisik motorik, dimana permainan tradisional secara langsung membuat anak lebih aktif bergerak sehingga dapat merangsang baik motorik kasar maupun halus. Aspek kognitif, ketika belajar dengan permainan tradisional anak dapat memahami instruksi permainan yang sesuai dengan pedoman pendidik pada saat menjelaskan aturan di awal pembelajaran. Aspek bahasa, dalam permainan tradisional biasanya bersifat kompetitif sehingga terjadi interaksi atau komunikasi dengan temannya. Aspek sosial emosional, dalam permainan yang bersifat kompetitif, anak akan menunjukkan semangat dalam bermain, mengikuti permainan sampai selesai, merapikan alat permainan, dan kompak dalam bermain. Aspek seni, dalam pembelajaran dengan permainan tradisional, anak dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.



UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Dosen Pembimbing Mata Kuliah Teori Pendidikan dan Persekolahan, Ibu Prof. Irene dan Ibu Dr. Rukiyati yang membimbing dalam penyusunan jurnal ini. Terima kasih juga untuk rekan-rekan kelas yang telah menyediakan saran dan masukan serta dukungan dalam pembuatan jurnal ini. Akhir kata, terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, B., Amri, S., Yee, K. L., & Samah, B. A. (2013). The impact of traditional games on the gross motor skill development of an early childhood. *Social Sciences (Pakistan)*, 8(6), 590–595. <https://doi.org/10.3923/sscience.2013.590.595>
- Adi, B. S., Irianto, D. P., & Sukarmin, Y. (2022). Teachers' perspectives in motor learning with traditional game approach for early childhood. *Cakrawala Pendidikan*, 41(1), 1–11. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i1.36843>
- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Amirudin, A., & Mukarom, Z. (2019). Pendidikan Karakter dalam Kaulinan Budak Baheula: Studi Nilai Pendidikan Karakter Melalui Permainan Anak Tradisional Sorodot Gaplok Dari Jawa Barat. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 211–228. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.160>
- 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>
- Azlan, A., Ismail, N., Fauzi, N. F. M., & Talib, R. A. (2021). Playing traditional games vs. Free-play during physical education lesson to improve physical activity: A comparison study. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 25(3), 178–187. <https://doi.org/10.15561/26649837.2021.0306>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Chaelani, I., Febrianta, Y., & Muslim, A. (2019). Analisis kebutuhan pengembangan model permainan tradisional jawa tengah untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Keolahragaan*, 2(1), 155–163.
- Chairunnisa, N. F., Zultiar, I., & Hurri, I. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Islam Al-Fauza Tahun Ajaran 2018-2019. *Jurnal Utile*, 5(2), 153–159.
- Charles, M. A. G., Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Musawi Maliki, A. B. H. (2017). The Effectiveness of Traditional Games intervention program in the Improvement of Form One School-Age Children's Motor Skills Related Performance Components. *Movement, Health & Exercise*, 6(2). <https://doi.org/10.15282/mohe.v6i2.142>
- Fernández-Gavira, J., Espada-Goya, P., Alcaraz-Rodríguez, V., & Moscoso-Sánchez, D. (2021). Design of educational tools based on traditional games for the improvement of social and personal skills of primary school students with hearing impairment. *Sustainability (Switzerland)*, 13(22). <https://doi.org/10.3390/su132212644>
- Hartanto, D., Kusmaedi, N., Ma'mun, A., & Abduljabar, B. (2021). Integrating social skills in



- traditional games with physical education interventions. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(5), 921–928. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090513>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>
- Kawuryan, S. P., Hastuti, W. S., & Supartinah. (2018). The Influence of Traditional Games-Based and Scientific Approach-Oriented Thematic Learning Model toward Creative Thinking Ability. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 71–84.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 2011*. 1(1), 59–74.
- Kiran, A., & Knights, J. (2010). Traditional Indigenous Games promoting physical activity and cultural connectedness in primary schools - Cluster Randomised Control Trial. *Health Promotion Journal of Australia*, 21(2), 149–151. <https://doi.org/10.1071/he10149>
- Kovacevic, T., & Opic, S. (2014). Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education. *Croatian Journal of Education-Hrvatski Casopis Za Odgoj I Obrazovanje*, 16(1), 95–112.
- Lumbin, N. F., Yakob, R., Daud, N., Yusuf, R., Rianti, R., & Ardini, P. (2022). Permainan Tradisional Gorontalo Ponti dalam Menumbuhkan Nilai-nilai Karakter Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 52–59. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.41219>
- Madondo, F., & Tsikira, J. (2022). Traditional Children's Games: Their Relevance on Skills Development among Rural Zimbabwean Children Age 3–8 Years. *Journal of Research in Childhood Education*, 36(3), 406–420. <https://doi.org/10.1080/02568543.2021.1982084>
- Mega, G., Baitul, S., & Arif, M. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 56–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Mulyadiprana, A., Ganda, N., & WS, R. (2017). Permainan tradisional kaulinan barudak untuk mengembangkan kemampuan mengelola emosi diri sendiri anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 181–189. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9358>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Murray, J. (2018). The play's the thing. *International Journal of Early Years Education*, 26(4), 335–339. <https://doi.org/10.1080/09669760.2018.1527278>
- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi literatur: Efektivitas modifikasi dalam permainan tradisional pada eksistensi permainan anak era generasi z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Nurhayati. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2252), 39–48. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v1i2p39-48.614>
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan terman sebaya dan permainan tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Rejeki, H. S., Suharjana, Suherman, W. S., Ardiansyah, A., & Ahdhianto, E. (2020). Baku baku raja traditional game model to enhance basic movement skills on elementary



- students in Indonesia. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5158–5166. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081115>
- Rombot, O. (2017). The application of traditional games to develop social and gross motor skills in 6-7 year-old children. *Proceedings - 2017 International Symposium on Educational Technology, ISET 2017*, 116–120. <https://doi.org/10.1109/ISET.2017.35>
- Saputra, H., Hanif, A. S., Sulaiman, I., & Ningrum, D. T. M. (2021). The effect of traditional games and drill with motor ability on skills (Running, jumping, overhand throw and catching) at elementary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(6), 1097–1103. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090603>
- Siregar, N. M., Sari, E. F. N., Budiningsih, M., & Zulham. (2021). The basic learning model of traditional motion based games for early childhood (5-6) years. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(1), 81–88. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090111>
- Srikandi, S., Suardana, I. M., & Sulthoni, S. (2020). Membentuk karakter anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1854. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14364>
- Torkar, G., & Rejc, A. (2017). Children's play and physical activity in traditional and forest (Natural) Playgrounds. *International Journal of Educational Methodology*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.12973/ijem.3.1.31>
- Ulfah, S. M., Arismunandar, & Ahmad, M. A. (2020). Development of traditional creative game models to improve cognitive ability in early childhood: A preliminary study. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5106–5113. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081110>
- Verawati, I. (2018). Peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional tamba-tambian. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 156–164. <https://doi.org/http://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24459>
- Wahyuningsih, D., & Suyanto, S. (2015). Implementasi kearifan lokal melalui model bcct untuk pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4840>