



Eksistensi Permainan Tradisional Di Era Modern Dan Kaitannya Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak

¹Wahyu Riansyah✉, ²Nurul Annisa Dewantari Nasution
¹SDN 65/VIII Pulau Panjang, ²Program Studi PIAUD STAI Ma'arif Jambi
nurian.8605.nst@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak pada masa modern saat ini. Hal ini didasari oleh pesatnya perkembangan teknologi di dunia, dimana proses tumbuh kembang anak mental, emosional, dan sosial sangat bergantung pada kebiasaan, lingkungan, dan keluarga. Tulisan ini juga mengumpulkan sejauh mana pengetahuan anak-anak tentang permainan tradisional atau permainan asli daerah tertentu, sehingga pada masa sekarang diharapkan anak-anak mampu mengetahui seberapa penting permainan tradisional dalam proses tumbuh kembang kemampuan motorik kasar anak. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak peneliti menyusun proposal, melaksanakan pengumpulan data di lapangan, sampai peneliti mendapatkan seluruh data. Metode penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Melihat dari permasalahan diatas ada beberapa hal yang bisa dilakukan untuk menjaga eksistensi permainan tradisional maupun mengembangkan karakter anak yang seimbang. Antara lain orang tua harus memperkenalkan permainan-permainan tradisional dan bukan hanya memberikan fasilitas-fasilitas permainan modern. Kemudian sekolah sebagai salah satu media sosialisasi untuk anak-anak sebaiknya bisa memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional, atau bahkan bisa memberikan waktu khusus untuk anak-anak mempraktekan permainan tersebut. Sehingga diantara anak-anak ada kesepakatan untuk bisa bermain congklak, gobak sodor, atau lompat tali dirumah.

Kata Kunci : *Permainan Tradisional, Era Modern, Perkembangan Motorik Kasar*

ABSTRAC

This paper aims to see the extent of the existence of traditional games among children in modern times today. This is based on the rapid development of technology in the world, where the process of mental, emotional, and social growth of children is very dependent on habits, environment, and family. This paper also collects the extent of children's knowledge about traditional games or games native to certain areas, so that nowadays children are expected to be able to know how important traditional games are in process of growing children's gross motor skills. In this research, the method used is descriptive qualitative method. Data analysis in qualitative research is carried out since the researcher prepares the proposal, carries out data collection in the field, until the researcher gets all the data. The research method is carried out in natural conditions (natural setting); Also known as the ethnographic method. Looking at the problems above, there are several things that can be done to maintain the existence of traditional games and develop a balanced child's character. Among other things, parents should introduce traditional games and not just provide modern game facilities. Then the school as a medium of socialization for children should be able to provide knowledge about traditional games, or even provide special time for children to practice these games. So that among the children there is an agreement to be able to play congklak, gobak sodor, or jump rope at home.

Keywords: *Traditional Games, Modern, Gross Motor Development*

Alamat Korespondensi: SDN 65/VIII Pulau Panjang

✉ Email: nurian.8605.nst@gmail.com

© 2021 STKIP Pasundan

ISSN 2721-5660 (Cetak)

ISSN 2722-1202 (Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang terus meningkat membuat peradaban budaya yang semakin terus berubah. Perkembangan yang terjadi yaitu tidak hanya perkembangan seni budaya, tetapi juga perkembangan teknologi yang semakin maju. Perubahan-perubahan yang terjadi tersebut, tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial mereka, akan tetapi terjadi juga perubahan pada pola bermain anak-anak pada umumnya. Saat sekarang ini anak-anak mulai jarang sekali mengenal bentuk permainan tradisional, dimana melalui permainan tradisional ini kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi dengan baik. Aristokrat Agung Dwipa (Sukirman Dharmamulya, 2010) menyatakan bahwa permainan elektronik versus permainan tradisional sebenarnya tidak muncul ke permukaan (menjadi perdebatan yang intens), akan tetapi disadari oleh kalangan-kalangan tertentu bahwa justru pada era globalisasi ini nilai-nilai didaktif dalam permainan tradisional anak perlu digali kembali, karena permainan baru ini dianggap semakin menjauhkan anak-anak dari nilai didaktif yang ada pada permainan tradisional anak.

Permainan-permainan tradisional kini semakin terkikis keberadaannya, sedikit demi sedikit khususnya di perkotaan untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada, padahal permainan tradisional adalah permainan turun temurun dari orang-orang dahulu. Orang tua sekarang banyak yang beranggapan bahwa mempelajari sesuatu di kelas non formal lebih penting daripada bermain. Banyak yang dapat diambil manfaatnya dari permainan tradisional, salah satunya alat-alat yang sering ditemui di lingkungan sekitar dan mudah didapatkannya, memudahkan anak untuk memainkannya dan menciptakan daya kreatif dan imajinasi yang baik. Dalam permainan tradisional, suasana keceriaan yang dibangun akan melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Menurut Aristokrat Agung Dwipa (Khamdani, 2010) dari permainan tradisional tersebutlah menumbuhkan kehidupan masyarakat dalam suasana rukun, kerukunan itu dibangun secara bersama-sama, dalam arti untuk menjaga permainan tersebut membuat peraturan-peraturan sendiri yang disepakati bersama teman-temannya. Dalam hal lain, dari semua itu semua proses belajar telah ditanamkan dalam permainan tradisional, para pelaku telah belajar mematuhi aturan belajar secara *fairplay*.

Aristokrat Agung Dwipa (Dilanisa, 2011) menyatakan anak-anak senantiasa terasah keterampilannya, anak terkondisi membuat permainan dari berbagai yang telah tersedia di sekitarnya, pemanfaatan bahan-bahan dari alam yang dapat membuat anak lebih dekat dengan lingkungan. Hubungan kebersamaan dengan alam merupakan bagian penting dari proses pengenalan anak-anak dengan lingkungan hidup sekitar, sehingga otot atau sensor motornya akan semakin terstimulasi dan terasah. Proses kreatifitas anak merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya. Keterampilan motorik yang berbeda akan melahirkan peran yang berbeda pula dalam menyesuaikan sosial dan pribadi anak. Sebagai aplikasinya, keterampilan berfungsi membantu anak untuk memperoleh kemandirian selain itu berperan dalam penerimaan sosial (Hurlock, 2009).

Aktivitas olahraga anak sering tidak disadari, dikarenakan melakukan gerakan-gerakan olahraga dalam kegiatan main. Kegiatan main otomatis melibatkan aspek keterampilan fisik (*physical skill*) maupun motorik kasar (*gross motoric skill*) cenderung mirip dengan kegiatan olahraga. Kegiatan main anak pada usia 5 tahun sedang berada pada masa *Golden Age* yaitu masa psikomotorik anak sangat peka dalam menerima suatu rangsangan, saat masa *Golden Age* tersebut terlewatkan maka lewat juga kesempatan terbaik bagi anak. Pada usia 5 tahun, anak semakin menyukai pertualangan dibandingkan ketika anak berusia 4 tahun. Sudah bukan hal biasa bagi anak usia 5 tahun yang senang dan percaya diri untuk melakukan adegan yang

menakutkan seperti memanjat suatu tempat, anak berlari cepat dan menyenangkan balapan bersama orang tuanya (Santrock, 2007).

Saat anak melalui tahun di sekolah dasar, anak mendapat kendali yang lebih besar atas tubuh, serta dapat duduk dan memperhatikan dalam waktu yang lama. Walaupun demikian anak sekolah dasar masih jauh dari matang dari segi fisik dan harus tetap aktif. Aktivitas fisik penting bagi anak-anak ini untuk memperbaiki keterampilan mereka yang sedang berkembang, contohnya saat anak memukul bola, bermain lompat tali, atau kegiatan menaiki papan keseimbangan/papan titian. Olahraga yang teratur merupakan salah satu cara untuk mendorong anak untuk aktif dan mengembangkan keterampilan motorik yang dapat berperan penting dalam kehidupan anak (Santrock, 2007)

Anak-anak Indonesia sebenarnya harus mampu mempertahankan permainan tradisional ini. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, didalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus terus dilestarikan. Permainan tradisional yang mungkin sudah jarang ditemui karena tidak adanya sosialisasi dari orang tua ke anak ataupun dari guru ke murid akan terus hilang ditambah dengan adanya permainan modern yang lebih dikenal dengan istilah *game* bagi anak-anak. Anak-anak yang sudah individualis akan lebih menjadi pribadi yang tertutup karena permainan ini tidak mengajarkan kerja sama dan hal-hal positif lainnya. Perubahan kebiasaan pada anak-anak dalam hal bermain dan mudarnya budaya bangsa pada permainan tradisional inilah yang mendorong penelitian ini dilakukan.

Manusia dan kebudayaan mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang kompleks, seperti yang dikemukakan Herbert Spencer dalam *unlinear theories of evolution*. Salah satu perubahan yang mengalami pergerakan cukup terlihat yaitu perubahan pada permainan tradisional, pada zaman dulu permainan tradisional ini dijadikan permainan sehari-hari namun pada kenyataannya saat ini permainan tradisional tidak lagi sebagai permainan sehari-hari. Anak-anak pada zaman sekarang lebih mengenal permainan modern. Hal ini menjadikan kurangnya eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak. Padahal menurut Jean Piaget permainan membentuk konsep keterampilan dan membentuk kognisi anak serta mengembangkan kognisi tersebut. Artinya permainan (permainan tradisional) sebenarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan seorang anak.

Menurut Piaget, ada tahapan operasional konkrit yang dialami oleh anak-anak pada usia 7-11 tahun, dimana pada usia itu mereka mulai mengenal permainan dengan teman sebaya, ada tahapan menghilangnya konsep egosentris pada diri anak-anak, sehingga saat mereka memasuki tahapan operasional formal sampai dewasa mereka mampu berkembang dengan lebih baik. Selain itu bermain dapat mengembangkan aspek motorik dari anak sehingga pertumbuhan fisik pun menjadi maksimal. Bahkan di Indonesia permainan tradisional yang dilakukan memiliki nilai budaya yang sangat besar. Permainan tradisional akan mengembangkan karakter anak dan juga mencintai budayanya.

METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan keadaan alamiah sebuah variabel, gejala ataupun keadaan (Bungin, 2001) Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak peneliti menyusun proposal, melaksanakan pengumpulan data di lapangan, sampai peneliti mendapatkan seluruh data. Metode penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); disebut juga sebagai metode etnografi, waktu penelitian dilaksanakan pada jam istirahat

anak-anak sekolah dasar dan jam-jam bermain anak-anak. Penelitian berlangsung selama 1 bulan di Surabaya. Tempat penelitian perumahan dan perkampungan yang ada di Surabaya. Teknik yang digunakan dalam memperoleh data adalah teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan studi dokumen atau karya lain yang sesuai dengan kasus. Teknik pengambilan data dilakukan dengan wawancara dan menekankan pada perilaku bermain anak-anak, terutama anak yang masih duduk di sekolah dasar. Pengolahan dan analisis data dimulai dengan mengorganisasikan data dengan rapi, sistematis, dan selengkap mungkin. Highlen dan Finley (Poerwandari, 2007). Dari proses penelitian ini nantinya akan berupa sebuah gambaran deskriptif mengenai kejadian dan gambaran kegiatan bermain anak-anak dan juga bisa digunakan untuk melihat jenis permainan tradisional apa saja yang paling mudah dilakukan dan apa manfaatnya pada anak-anak.

HASIL PENELITIAN

Anak-anak sangat dekat dengan permainan. Dalam kehidupan sehari-hari, permainan baik tradisional maupun modern selalu dilakukan anak-anak. Permainan yang dilakukan merupakan sesuatu yang dianggap wajib dilakukan untuk mendapatkan teman, sarana rekreasi bahkan juga untuk berolahraga. Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. (Desmita, 2013) 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 menjiplak 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. (Hasanah, 2016).

Menurut Sukirman dalam Edy Waspada bahwa definisi permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Waspada, 2014). Selain itu, permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat

merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Permainan tradisional masih digunakan anak-anak yang tinggal di daerah perkampungan. Anak-anak yang berlatar belakang daerah perkampungan kebanyakan bermain permainan tradisional karena sesuai dengan kondisi lingkungan dimana mereka tinggal. Sebagian besar anak-anak yang tinggal di daerah perkampungan mengenal permainan tradisional, permainan yang sering mereka mainkan antara lain *bekel* (permainan dengan bola karet dan biji bekel yang dimainkan secara berkelompok, permainan ini melatih keterampilan tangan), *engkle* (permainan tradisional yang melatih ketangkasan dan keseimbangan fisik dan dilakukan secara berkelompok, permainan ini melatih kerjasama dan ketelitian anak-anak), *petak umpet*, *dakon* (lebih dikenal dengan congklak), *gobak sodor*, *benteng-bentengan* (ini permainan yang harus dilakukan dengan membentuk kelompok) Selain itu permainan tradisional lebih banyak dilakukan bersama-sama dibanding permainan modern yang kebanyakan permainannya dilakukan individu.

Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya. Kehidupan anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Perkembangan permainan modern mengikuti bias barat yakni kemajuan perkembangan di Barat dan gagasan bahwa seluruh dunia tidak memiliki banyak pilihan kecuali semakin mirip dengan dunia Barat. Begitu pula dengan perkembangan permainan modern yang semakin hari bertambah modern mengikuti perkembangan dunia barat. Permainan tradisional seperti halnya *lompat tali*, *petak umpet*, *gobak sodor*, *engkle* sudah jarang dilakukan oleh anak-anak kota. Mereka lebih mengenal *game online*, *ipod*, *playstation* bahkan mereka mahir dalam memainkan. Terlebih lagi perkembangan internet yang semakin berkembang. Dunia informatika semakin merubah perkembangan budaya yang ada. Tidak hanya dari segi permainan tetapi juga pola berfikir anak-anak juga semakin mengalami perubahan. Dalam kehidupan sosial anak-anak pun banyak mengalami perubahan yang bisa dikatakan menjadi perkembangan regres. Adanya permainan modern yang bersifat individualis menyebabkan berkurangnya waktu bermain dan berinteraksi antar sesama. Anak menjadi individu yang menjalani kehidupan individualistis. Permainan tradisional menawarkan suatu nilai yang amat positif bagi perkembangan anak. Selain itu, permainan tradisional juga salah satu warisan budaya karena didalamnya juga terdapat lagu lagu daerah yang harusnya terus dilestarikan dan dipelihara eksistensinya.

Permainan tradisional dianggap istimewa karena ada hal-hal yang membedakannya dengan permainan modern yang sedang berkembang saat ini. Jika kita mampu lebih menelaah permainan tradisional, maka akan kita jumpai nilai-nilai permainan yang sangat menarik dan tentunya sangat baik untuk perkembangan karakter anak. Bahwa sebenarnya sebuah permainan yang baik untuk pembentukan karakter anak adalah mempunyai sisi yang berimbang antara factor psikis sekitar 50 % dan faktor fisik sekitar 50 %. Dalam artian bahwa semua permainan yang baik harus mempunyai sisi yang lengkap untuk membantu perkembangan fisik dan psikis anak-anak.

KESIMPULAN

Banyak hal berubah dalam permainan anak-anak di era modern ini, hal ini didukung pul dengan kemajuan perkembangan teknologi. Dengan perkembangan teknologi ini maka maju pula dunia komunikasi dan informasi yang menjadi kebutuhan pada saat ini. Apabila kita lihat permainan tradisional yang sifatnya *lawas* maka tergeserlah dengan permainan yang modern.

Dalam penelitian yang kami lakukan menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar dimasa sekarang cenderung sudah jarang bahkan tidak melakukan permainan tradisional seperti petak umpet, loncat tali dan sebagainya, meskipun di beberapa daerah tertentu masih ada anak yang memainkan permainan tradisional ini tetapi hanya terbatas pada satu atau dua jenis permainan saja.

Permainan modern seperti *game online* dianggap jauh lebih menarik, praktis, dan pastinya modern. Hal ini menimbulkan beberapa pengaruh pada perkembangan karakter anak. Jika kita lihat, permainan tradisional cenderung mendorong anak agar bergerak dan beraktivitas, sehingga mereka akan jauh lebih sehat, selain itu permainan tradisional yang rata-rata dilakukan bersama-sama, mendorong anak-anak untuk belajar bekerja sama dan saling menghargai. Sedangkan permainan modern bisa dilakukan seorang diri, duduk tenang, dan sambil bersantai. Sehingga badan yang sehat, kemampuan beradaptasi dan belajar bekerja sama sangat sulit didapatkan dari permainan modern. Selain ada juga factor lain mengapa anak tidak mengenal permainan tradisional, karena tidak ada peranan dari orang tua untuk memberikan pengetahuan yang berupa budaya seperti permainan tradisional, lalu di sekolah juga sudah jarang guru yang memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional sebagai salah satu bentuk aktivitas di luar jam mengajar.

Melihat dari permasalahan diatas ada beberapa hal yang bisa dilakukan untuk menjaga eksistensi permainan tradisional maupun mengembangkan karakter anak yang seimbang. Antara lain orang tua harus memperkenalkan permainan-permainan tradisional dan bukan hanya memberikan fasilitas-fasilitas permainan modern. Kemudian sekolah sebagai salah satu media sosialisasi untuk anak-anak sebaiknya bisa memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional, atau bahkan bisa memberikan waktu khusus untuk anak-anak mempraktekan permainan-permainan tersebut. Sehingga diantara anak-anak ada kesepakatan untuk bisa bermain congklak, gobak sodor, atau loncat tali dirumah. Karena anak-anak cenderung seperti "*mesin fotocopi*" yang berusaha meniru dan menularkan bahkan cenderung mudah tertular juga dengan apa-apa saja yang dilakukan oleh teman-teman sebayanya. Sehingga dari situ, eksistensi permainan tradisional tetap bisa terjaga eksistensinya dan menjadikan warisan budaya ini tidak ikut terkikis oleh perubahan jaman dan arus modernisasi yang begitu kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif Aktualisasi Metodologis Kearah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dilanisa. (2011). *Mengenal Permainan Tradisional*. Bandung: Mawar Putra Perdana.
- Hasanah, U. (2016). Jurnal Pendidikan Anak. *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, 713-733.
- Hurlock, E. B. (2009). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pertama.
- Khamdani, A. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Singkawang: PT Maraga Borneo Tarigas.
- Poerwandari, E. (2007). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: LPSP3 Universitas Indonesia.
- Santrock, J. W. (2007). *Child Development*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pertama.
- Dharmamulya, S. (2010). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita.
- Waspada, E. (2014). Jurnal Olahraga. *Perbedaan Pengaruh Permainan Tradisional dan Latihan Kecerdasan Kinstetik Terhadap Kemampuan Motorik dan Kecerdasan Motorik Anak*, 6.