MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN : 2808-8115
p-ISSN : 2809-1051

Terindeks : Garuda, Google Scholar, Moraref, Base, OneSearch.

OPTIMALISASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENSTIMULASI HOLISTIK DALAM PENDIDIKAN ISLAM

Eqviesta Runtun Pamungkas[1]; Yazida Ichsan[2]; Vita Yuliana[3];
Rifaah Salwa Albana[4]; Rasyid Herbanu Indra Saputra[5]
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
eqvista2000331010@webmail.uad.ac.id , yazida.ichsan@pai.uad.ac.id

Abstract

Optimizing traditional games in improving holistic Islamic education is an important concern. This study aims to determine the benefits of traditional games that are often played by children so that they can be maximized according to the needs that must be met. The research method used is by reviewing regularly and taking articles as references. The search results for related journals were obtained from various journals which were analyzed using data techniques related to the theme. Researchers also made observations of small children who were playing traditional games. The result of the research is that traditional games are very important to be preserved. Besides making the body healthy, traditional games help educate children, especially the physical aspects related to mental and psychological processes. This is important because a small child who is used to playing traditional games will form a character indirectly. Children in today's era are expected to be able to understand the meaning of a traditional game contained in it and be able to apply character values in everyday life.

Keywords *: Children; Traditional Games; Holistic; Islamic Education*

Abstrak : Optimalisasi permainan tradisional dalam meningkatkan holistik dalam pendidikan Islam menjadi sebuah perhatian yang penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat dari permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak sehingga dapat dimaksimalkan sesuai kebutuhan yang harus dipenuhi. Metode penelitian yang digunakan dengan cara tinjauan secara teratur serta mengambil artikel untuk dijadikan referensi. Hasil pencarian jurnal terkait diperoleh dari berbagai macam jurnal yang dianalsis menggunakan teknik data berkaitan dengan tema. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap anak kecil yang sedang melakukan permainan tradisional. Hasil penelitian adalah permainan tradisional itu sangat penting dilestarikan. Selain membuat tubuh sehat, permainan tradisional membantu mencerdaskan anak-anak terutama aspek fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologi. Hal ini menjadi penting dikarenakan seorang anak kecil yang terbiasa melakukan permainan tradisional akan terbentuk karakter secara tidak langsung. Anak – anak di era sekarang diharapkan mampu memahami arti dari sebuah permainan tradisional yang terkandung di dalamnya serta bisa menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Anak-anak, Permainan Tradisional, Holistik, Pendidikan Islam

Jurnal Masaliq is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Permainan tradisional salah satu bentuk atau jenis permainan yang dimiliki suatu daerah yang menjadi ciri khas budaya masing -masing yang ada di setuiap negara. Menjalankan atau pengemasan suatu permainan tradisional memiliki aturan serta konsep yang dibuat oleh sekelompok orang atau daerah tersebut. Pelaksanaan dalam permainan tradisional terbagi dua bagian yakni dalam ruangan atau luar (Sutini, 2013). Permainan tradisional ini sangat produk unggulan yang dapat mempertahankan atau sangat eksis ke setiap generasi sebelum adanya permainan modern (Pagala, 2013, hal. 1).

Menurut Abidin dkk. (2014) yang mengutip dari wasserman bahwa bermain ialah seorang anak yang menumbuhkan serta menjadikan pokok utama dalam menuangkan ide-ide kreativitas. Selain penyataan tesebut, permainan merupakan mencipakan pengalaman baru yang harus dilalui oleh anak-anak tidak melarang suatu permainan atau merepotkan (Sutini, 2013). Sedangkan kata tradisional merupakan hasil budaya lokal secara turun temurun yang memiliki makna atau nilai-nilai pendidikan serta nilai-nilai kebudayaan. Berbanding lurus dengan penyataan tersebut menegaskan permainan tradisional yang diterapkan oleh anak-anak atau rakyat terdahulu memiliki sifat fantasi dalam kepribadannya yang mampu mencengkram dan mengasah memori (otak atau ingatan) sejumlah informasi secara absolut yang bersifat naraitf, dekriptif, adat istiadat, maupun kebudayaan di setiap daerah (Yulianti, 2017, hal. 13).

Permainan tradisional yang berbasis pendidikan Islam yang mampu menumbuhkan pendidikan yang berbasis agama untuk membekali kepribadian anak serta mengasah kemampuan seperti fisik, kognitif, bahasa, sosioemosional, bakat, serta spiritual. Begitu juga dengan mengoptimalisasikan permainan tradisional berbasisi pendidikan Islam yang dapat regenerasi bekal potensi oleh Allah swt., berbagai macam di setiap anak yang dilahirkan atau disebut generasi fitrah manusia. Maka permainan tradisional dapat dipertahankan bahkan dioptimalisasi terhadap anak-anak zaman sekarang yang dipadukan dengan seiringnya waktu apalagi dengan memasukkan ajaran-ajaran atau pendidikan agama Islam pada permainan tradisional yang dapat membekali pribadi anak meranjak usia dewasa (Komariyah, 2003, hal. 157).

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian yang menggunakan rancangan dengan cara *literature review* untuk mencari hasil riset terkait tema yang telah ditetapkan Sasaran penelitian penulis adalah anak-anak yang sedang melakukan sebuah permainan yang berada di sebuah desa kecil pinggiran Kulon Progo. Untuk mengoptimalkan penelitian, penulis mengidentifikasi lebih dari lima belas jurnal maupun buku yang terakreditasi sebagai bahan rujukan serta mengetahui filososfi dan nilai – nilai dalam sebuah permainan tradisional Artikel ini ditulis dengan teknik tematik dengan mengidentifikasi tema-tema yang berpola dalam suatu hal yang dapat diterangkan serta dinilai secara kaidah yang tepat. Subjek penelitian adalah informan yang berkopetensi di bidangnya. Keabsahan hasil penelitian sangat terpercaya karena melibatakan banyak pihak dalam proses pembuataan artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Anak-anak sangat dekat dengan permainan. Permainan dan anak-anak adalah dua komponen yang berbeda namun saling berkaitan. Pada zaman dulu, anak-anak selalu melakukan permainan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional menjadi salah satu cara untuk membantu dalam mengembangkan fisik dan motorik bagi anak-anak. Sebagai negara yang kaya akan warisan budaya oleh karena itu tidak heran lagi kalau Indonesia memiliki banyak permainan tradisional. Sayangnya, permainan tradisional semakin kesini semakin ditinggalkan karena seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak semuanya membawa akibat positif bagi anak-anak, hal ini tentu mengkhawatirkan terutama karena anak-anak sedang mengalami fase perkembangan dan mencari identitas diri (Sonjaya, Arifin, & Pratiwi, 2021). Padahal permainan tradisional sangat memberikan dampak positif kepada anak secara fisik, mental, moral dan kemampuan sosial. Pemanfaatan permainan tradisional sebagai upaya penanaman nilai -nilai positif bisa dilakukan dengan berbagai macam cara (Hasanah, 2016). Permainan tradisional sangat aman dimainkan dari berbagai macam usia menjadi sebuah ciri khas budaya bangsa yang memiliki berbagai manfaat serta nilai karakter yang dapat dikembangkan terutam oleh anak-anak (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020).

Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Dalam pelaksanaannya ada beberapa sikap positif yang dapat diambil dalam permainan tradisional antara lain nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, sportivitas, demokratis, persahabatan, sosial, mandiri, sabar, kreatif, gotong royong dan kerjasama (Setiani, 2019). Permainan yang familiar di kalangan masyarakat indonesia antara lain :

1. Lompat Tali, lompat tali atau main karet populer bagi kalangan anak-anak tahun 70-an hingga 80-an. Permainan lompat tali ini menjadi permainan favorit pada zamannya selepas pulang sekolah. Tali yang digunakan untuk permainan lompat tali ini di buat dari tali karet gelang. Permainan ini mengasah kekereatifan seorang anak dalam menjalin karet yang akan dipergunakan pada permainan tersebut. Cara main untuk melakukan permainan lompat tali yaitu sebagai berikut. *Pertama,* sesuaikan karet tali dengan tinggi badan pemain. Caranya berdiri sambil menginjak bagian tengah tali dan tarik ujung-ujung disamping badan. Panjang tali sudah pas jika ujung tali yang di pegang sampai di ketiak. *Kedua,* karet tali di pegang erat dengan posisi lengan atas rapat dengan tubuh dan siku sejajar dipinggang. Kemudian berdiri dengan posisi agak jinjit dan lutut sedikit di tekuk. Usahakan kepala tetap tegak tapi tetap santai serta pandangan lurus ke depan. *Ketiga,* pergelangan tangan digerakkan untuk memutar tali. *Keempat,* lompatan tidak terlalu tinggi saat tali menyentuh lantai, tinggi lompatan maksimal 2,5cm dari lantai. Pertahankan posisi agak jinjit saat mendarat dan tumit jangan menyentuh lantai. *Kelima*, saat melompat harus hati-hati karena bisa jadi lompatan gagal. *Keenam, s*ebaiknya jika baru memulai permainan ini lakukan secara bertahap baru jika baru pandai biasa melakukan kombinasi gerakan. Anak-anak bisa mengerjakan permainan lompat tali ini dengan teman sebaya sebagaimana tampak pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tiga anak perempuan sedang bermain lompat tali

2. Kelereng, permainan kelereng sering bisa disebut dengan permainan gundu atau guli. Di daerah Yogyakarta, permainan ini disebut bermain nekeran, di Banjar disebut kleker dan di Palembang disebut ekar. Permainan ini diminati oleh anak laki-laki karena bentuk kelereng yang keren. Cara main dari permainan ini yaitu *pertama*, membuat sebuah lingkaran dan letakkan semua kelereng dalam lingkaran. *Kedua*, secara bergiliran, pemain membidik kelereng dari luar lingkaran. Anak-anak bisa melakukan permainan kelereng ini pada saat siang hari menjelang sore sehabis pulang sekolah sebagaimana tampak pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Seorang anak sedang membidik kelereng

3. Congklak, prmainan congklak dimainkan oleh dua orang, permainan ini sangat populer di Yogyakarta. Orang Yogyakarta menyebutnya dengan sebutan *dakon*, *dentuman* di Lampung, *mokaotan* di Sulawesi dan warga Sumatera menamainya *congklak*. Permainan ini bisa menggunakan berbagai media seperti papan kayu yang

diberi lubang sesuai kebutuhan, dari plastik yang merupakan buatan dari pabrik dan bisa menggunakan tanah lapang yang dilingkari manual. Biji yang digunakan pada saat permainan bisa berupa kerikil kecil atau plastik dari pabrikan. Jumlah biji-bijian congklak bisa berjumlah 7 biji per lubang. Jumlah lubang ada 16 dengan masing-masing pemain punya 7 lubang kecil untuk permainan dan satu lubang besar di bagian ujung papan untuk menabung.

Cara main dari permainan ini adalah, *pertama* isi lengkap pada 14 lubang dengan jumlah 7 pada masing-masing lubang tanpa ada yang kurang. *Kedua,* bagikan biji dari satu lubang ke lubang lain, termasuk milik lawan dan tabungan masing-masing berjumlah satu pada setiap lubang. Apabila biji terakhir berakhir di lubang yang masih ada biji congklak, biji tersebut diambil dan disebarkan kembali pada lubang lainnya terus diulangi sampai biji terakhir diletakkan lubang yang kosong. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong, pemain dianggap "mati" atau berhenti sejenak. Giliran pemain lawan melakukan hal yang sama sampai ia berhenti pada lubang yang tak ada bijinya. *Ketiga*, ketika 14 lubang telah kosong, maka tabungannya yang lebih banyak dia yang menang. Anak-anak biasanya melakukan permainan ini terhadap sahabat dekatnya Karen dilakukan oleh dua orang sebagaimana tampak pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Anak-anak sedang bermain congklak

Hubungan Permainan Tradisisonal dengan Kecerdasan

Anak adalah amanah Allah yang wajib dijaga, dibesarkan, dididik, dan dibimbing dengan penuh kasih dan sayang. Namun, kasih sayang saja tidaklah cukup, dalam mendidik anak dibutuhkan ilmu dan cara yang relevan, agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal dan mendapatkan hak hidupnya secara layak. Potensi yang dimiliki anak tidaklah sama, potensi itu berupa : kognitif, sosisal, jasmani, biologis, dan emosisonal. Semua potensi tersebut layaknya dikembangkan sesuai dengan tahapan usia dan kebutuhan mereka. Anak adalah pribadi kecil yang baru saja mengenal dunia, belum memahami aturan, tingkah laku baik maupun buruk dan belum mengetahui bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain. Seorang anak juga merupakan individu yang sedang belajar mengenal, memahami dan menata emosi atau kecerdasan emosi yang terjadi dalam dirinya. Kecerdasan emosi adalah kondisi individu yang bisa mengenali, menata diri, mampu menghadapi masalah, mampu menjaga semangat diri, mampu menata suasana hati, dan berinteraksi dengan sesame dengan baik. Emosi hendaknya bisa dikelola dengan baik agar menimbulkan dampak yang baik pula dalam diri seseorang. Kecerdasan merupakan kecakapan dalam menyelesaikan masalah atau melahirkan nilai baru dalam suatu budaya, begitu pendapat Gardner yang dikutip oleh Thomas R. Haroerr dalam Fadillah (2014:16)

Seseorang yang mampu menghadapi masalah dengan baik, tidak mudah marah, tidak mudah tersinggung, tidak mudah terpengaruh, dan mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar akan menjadi pribadi yang mempunyai empati tinggi. Dengan empati inilah, seseorang akan memiliki sikap tasamuh atau toleransi serta dapat terhindar dari perbuatan yang tidak baik. Pada kenyataannya, emosi adalah motivasi untuk melakukan sesuatu, rencana yang datang tiba-tiba dalam menghadapi masalah yang kemudian secara perlahan dan berkesinambungan ditanamkan oleh evolusi kecenderungan dalam bertindak yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup dan budaya (Uno, 2008, p. 2) (Lubis & Khadijah, 2018).

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Bermain mampu menstimulus perkembangan semua aspek yang tepat pada anak dan bukan hanya perkembangan akademik saja. Piaget mengemukakan pendapatnya dalam Sujiono (2007) yaitu anak lebih banyak mendapatkan pengalamannya melalui bermain, melakukan uji coba dengan objek yang kasat mata, dan melalui pengalaman yang nyata. Pada saat bermain, anak-anak akan menemukan pengetahuan, pengalaman tersendiri, belajar hal-hal baru, melatih kemmampuan

kognitifnya, timbul rasa senang, berinteraksi dengan teman, dan juga menambah kosa kata baru. Orang tua dan pendidik sangat berperan dalam memberikan permainan yang tepat bagi anak-anak. Permainan yang disuguhkan hendaknya permaian yang mempunyai arti bagi anak-anak, hal tersebut ada pada permainan tradisional mampu merangsang perkembangan semua aspek yang ada pada diri anak, seperti kecerdasan spiritual, kinestetik, music, logika matematika, interpersonal, intrapersonal, naturalistik, linguistik, dan visual spasial.

Permainan tradisioanal adalah warisan leluhur berupa kegiatan permainan dari generasi ke generasi yang menjadi kebiasaan suatu masyarakat. Permainan tradisional di Indonesia sangatlah beragam, seperti : cublak-cublak suweng, engklek, gangsingan, gobak sodor, egrang, petak umpet, lompat tali, bola bekel, kelereng, dakon, bakiak, ular naga, dan masih banyak lagi. Permainan tradisioal memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Anak menjadi lebih kreatif karena permainannya dibuat sendiri oleh pemain
2. Terapi emosi bagi anak saat tertawa, teriak dan bahagia bersama teman-temannya
3. Meningkatkan kecerdasan intelektual
4. Meningkatkan kecerdasan emosi
5. Meningkatkan kecerdasan logika
6. Meningkatkan kecerdasan kinestetik
7. Meningkatkan kecerdasan natural
8. Meningkatkan kecerdasan spasial
9. Meningkatkan kecerdasan musical
10. Meningkatkan kecerdasan spiritual
11. Memahami konsep ruang dan bermain peran (Montolalu, 2005).

Adapun permainan tradisional lompat tali menurut Dian Rahmawati dan Rosalia Destarisa bermanfaat untuk :

a. Mengasah motorik kasar anak dan mencegah obesitas melalui gerakan lompatan-lompatan yang dilakukan anak
b. Melatih kecerdasan kinestetik pada anak
c. Membiasakan semangat kerja keras dengan melompati tahapan yang semakin tinggi pada tali agar memenangkan permainan
d. Mengkondisikan gerakan antara mata dan kaki

e. Mengasah kemampuan dan keberaniannya untuk mengambil keputusan dalam tahapan lompatan yang semakin tinggi
f. Berinteraksi dengan melatih kesabaran, menaati peraturan, dan berempati sehingga menjadi media bersosialoisasi
g. Meningkatkan sportifitas dengan berperilaku jujur saat permaianan

Beberapa manfaat permainan congklak atau yang lebih dikenal dakon bermanfaat untuk mengasah strategi, bersikap sportif, berperilaku jujur, dan menghindari kebosanan (Prima Nataliya, 2011). Permainan tradisional dakon bukan hanya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, namun juga mengenalkan budaya sendiri yang layak dilestarikan (Uniati, 2019).

Adapun permainan tradisional lompat tali bermanfaat untuk a) membiasakan anak untuk bersabar, b) meningkatkan ketelitian dan daya fokus anak, c) menghindarkan stress, d) melatih anak menyelesaikan masalah, e) meningkatkan kompetensi anak, f) melatih anak lebih komunikatif, g) melatih sportifitas melalui sikap jujur (Flaviani, Supriatna, & Triansyah, 2019).

Pada saat bermain anak belajar banyak hal dalam kondisi yang menyenangkan sehingga kecerdasan emosi berkembang dengan optimal. Anak-anak yang lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain permainan tradisioanal cenderung lebih mudah bergaul, banyak memiliki perbendaharaan kata, bisa mengetahui kondisi emosi teman lawan mainnya, dan juga mampu menyelesaikan masalah dengan baik. Piaget dalam Morrison menyampaikan pendapatnya (2012:69) jika kegiatan yang ada dalam permainan secara fisik mampu menciptakan kecakapan anak untuk belajar secara alami dengan memberikan izin untuk memegang, mengeksplorasi, mengalami, memeriksa, mengadakan uji coba, bercerita, dan merenung. Jadi, permainan tradisional erat kaitannya dengan pengembangan kecerdasan seluruh aspek pada anak, tidak hanya perkembangan fisik namun perkembangan lainnya. Hal tersebut juga disampaikan oleh Sujiono (2009:132) "jika permainan tradisional mampu meningkatkan semua potensi fisik dan mental, intelektual dan sipitual secara optimal". Hal ini juga sependapat dengan Montolalu (2005:1.15) yang menyatakan "jika aspek motorik kasar pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan kemampuan dasar" (dalam Zumailatul Mubarihah) (Junariah, Rini, & Kurniawati, 2015).

Para orang tua dan pendidik yang mampu mengarahkan anak-anak dengan permainan tradisonal yang bermakna maka akan membuat anak/peserta didik mempunyai kepercayaan

diri dan pengalaman yang lebih banyak sehingga menstimulus kecerdasan yang ada dalam dirinya.

Dengan mewariskan permainan tradisional kepada generasi selanjutnya, maka secara langsung ikut melestarikan budaya lokal yang menjadi ciri khas bangsa. Dan salah satu dampak positif permainan tradisional ini menghindarkan peserta didik dari bahaya kecanduan gadget. Permainan tradisional akan menjadi salah satu sarana yang tepat dalam mengoptimalkan semua aspek kecerdasan pada anak.

Pembahasan

Zaman tidak ada hentinya mengalami berbagai bentuk perubahan. Perubahan ini membawa dampak pada perkembangan dalam berbagai konteks kehidupan, baik dalam ranah sosial, teknologi, pendidikan, ekonomi, dan berbagai macam konteks pendidikan lainnya. Perubahan zaman yang membawa banyak perkembangan di bidang teknologi cukup besar memberikan dampak dalam sistem sosial, terutama dalam dunia anak-anak. Teknologi memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap anak, dimana hal ini memberikan perbandingan yang menonjol antara masa lalu dan masa kini.

Teknologi memiliki banyak peran pada zaman ini. Namun, dalam realitanya, hal ini cukup berdampak bagi perkembangan kecerdasan, terutama bagi kecerdasan anak. Perlu diketahui bahwasanya kecerdasan seseorang perlu mendapatkan stimulasi sejak seseorang berusia dini (Priyanti & Setiyowati, 2015). Dapat dikatakan bahwasanya anak usia dini merupakan anak yang sedang berada dalam usia atau masa keemasan atau bisa juga disebut sebagai *golden age*, dimana di masa ini, seseorang atau seorang anak dapat mengembangkan berbagai potensi kecerdasan, diantaranya adalah kecerdasan sosial, emosional, spiritual, dan intelektual. Kecerdasan yang berkembang pada usia emas ini membutuhkan stimulasi atau rangsangan, dan juga pelatihan.

Kecerdasan emosional yang dimiliki seorang anak merupakan hal yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, siapa teman dekatnya, dan siapa yang memberikan asuhan kepada anak. Lingkungan cukup berpengaruh dalam menstimulasi kecerdasan anak, terutama dalam lingkup keluarga, dan selebihnya adalah lingkungan masyarakat tempat tinggal dan juga lingkungan sekolah. Kecerdasan emosional seorang anak diantaranya adalah kecerdasan di dalam mengendalikan emosi, kecerdasan anak dalam hal berkomunikasi dengan teman-teman dan keluarga, kecerdasan anak dalam hal beradaptasi, dan juga

kecerdasan dalam hal berinteraksi, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, atau teman sepermainan (Priyanti & Setiyowati, 2015). Kecerdasan emosional ini cukup berpengaruh terhadap kecerdasan seseorang dalam lingkup sosial. Jika ia dapat mengontrol emosi dirinya baik dalam berkomunikasi, interaksi, dan adaptasi, maka kehidupan sosialnya juga akan terlihat jauh lebih baik.

Pada masa kini, dimana kehidupan sudah cukup bergantung pada teknologi, dapat dirasakan bahwasanya telah banyak interaksi-interaksi yang hilang dalam masyarakat. Berbagai interaksi dapat dilakukan secara jarak jauh, yang mana hal ini dapat menghilangkan interaksi yang biasa dilakukan secara langsung. Tak hanya dalam lingkup masyarakat dewasa saja, teknologi juga memberikan dampak bagi interaksi anak usia dini. Pada dasarnya, anak usia dini seharusnya berinteraksi dengan kelompok teman sepermainannya, yang mana dilakukan dengan cara bermain bersama, dan lain sebagainya. Namun kehadiran teknologi memberikan pengaruh lain, salah satunya menghilangkan permainan tradisional.

Optimalisasi Permainan Tradisional dalam Menstimulasi Kecerdasan

Salah satu hal yang menunjukkan perubahan yang sangat terlihat dan nampak adalah perubahan pada permainan tradisional (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Disadari atau tidak, hal ini sudah jarang dilihat dan dilakukan oleh kalangan anak-anak. Tak hanya masyarakat kota, bahkan dalam lingkup pedesaan pun permainan tradisional seakan semakin menghilang dan tergerus zaman. Hal ini merupakan salah satu akibat yang timbul karena perubahan zaman dengan berbagai teknologinya. Teknologi hadir dengan turut menghadirkan permainan yang dapat dilakukan dengan menggunakan gadget. Anak-anak lebih mengenal dan dikenalkan dengan permainan modern, yang mana dianggap lebih kekinian dan tidak kuno. padahal jika dilihat dari segi sosial, permainan tradisional dapat melatih anak untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya. Di samping itu, permainan tradisional juga menjauhkan anak dari konsep egosentris dalam dirinya (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Permainan tradisional memiliki beragam jenis, dengan beragam perbedaan pula dalam setiap daerah. Berbagai jenis dan macam permainan tradisional diantaranya ada yang dilakukan dengan permainan fisik, lagu anak-anak, teka-teki, bermain dengan benda, bermain peran, dan lain sebagainya (Melinda, 2017). Ragam permainan ini memiliki nama

masing-masing, dan terbagi menjadi beberapa jenis permainan. Dari semua jenis permainan tradisional, semuanya memiliki manfaat yang berdampak dalam kehidupan sosial anak usia dini, yang akan berpengaruh dalam kehidupan sosialnya. Beberapa manfaat dari permainan tradisional diantaranya adalah melatih kekompakan, menumbuhkan kebersamaan, menjauhkan anak dari sifat individual, melatih anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial dengan perantara teman sebaya, menumbuhkan potensi anak dalam berkomunikasi, dan berbagai manfaat positif lainnya. Tentunya disini dapat dilihat dampak apa yang akan timbul dalam diri seorang anak dalam berinteraksi di lingkup sosial, baik dalam keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Maka, kecerdasan yang anak miliki akan lebih optimal, terutama kecerdasan dalam sosial dan emosi.

Beberapa contoh permainan tradisional dapat diambil dan digunakan sebagai sampel dalam menganalisis manfaat dari permainan tradisional. Beberapa contoh permainan tradisional antara lain gobag sodor, congklak, layangan, lompat tali, jamuran, petak umpet, masak-masakan, engkleng, dan masih banyak lagi contoh permainan lainnya (Melinda, 2017). Kita ambil contoh gobag sodor misalnya. Gobag sodor dimainkan secara berkelompok secara *versus* antara 2 kelompok yang terdiri atas 3-5 orang. Cara bermainnya adalah dengan menghalangi lawan untuk sampai ke garis akhir (Kompas.com, 2022). Banyak nilai yang dapat diambil dari permainan ini, seperti kekompakan, kebersamaan, sportifitas, dan juga ketangkasan. Dapat diambil contoh juga dari permainan congklak, atau di beberapa daerah disebut juga sebagai dakon. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang dengan menggunakan papan congklak dan kecik. Setiap orang memasukkan satu kecik ke dalam lubang hingga keciknya habis dan begitu seterusnya. Permainan ini mengandalkan nilai kejujuran bagi setiap pemain dan juga sportifitas.

Permainan tradisional cukup penting dalam menstimulasi kecerdasan anak dari berbagai konteks kecerdasan, terutama dalam kecerdasan emosional dan sosial. Namun, dewasa ini cukup banyak permainan tradisional yang tergeser oleh berbagai permainan modern seperti *PlayStation,* Game online, dan lain sebagainya. Sebagai generasi bangsa, alangkah baiknya jika kita melestarikan berbagai permainan tradisional yang telah nenek moyang wariskan kepada kita. Karena, selain untuk melestarikan budaya, permainan tradisional juga membantu pengoptimalan kecerdasan seorang anak yang berdampak bahkan hingga ia dewasa.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari peneliti ini adalah permainan permainan tradisional itu sangat penting dilestarikan. Selain membuat tubuh sehat, permainan tradisional membantu mencerdaskan anak-anak terutama aspek psikomotorik. Hal ini menjadi penting dikarenakan seorang anak kecil yang terbiasa melakukan permainan tradisional akan lambat laun akan terbentuk karakter secara tidak langsung maupun tidak langsung. Anak – anak di era sekarang diharapkan mampu memahami arti dari sebuah permainan tradisional yang terkandung di dalamnya serta bisa menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y., Setyaningsih, H., & Yunansah, H. (2014). Optimalisasi Implementasi Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Tradisi Loka. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1). https://doi.org/10.17509/CD.V5I1.10406

Flaviani, E., Supriatna, E., & Triansyah, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Hasil Belajar Lompat Tinggi di SMPN 16 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *8*(10), 1–8.

Hasanah, U. (2016). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1). https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368

Junariah, Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2015). Hubungan Permainan Tradisional dengan Pengembangan Kecerdasan Jamak Logika Matematika Anak Usia 4-5. *Ekp*, *13*(3), 1576–1580.

Komariyah, K. (2003). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time). In N. Diana & Mesiono (Ed.), *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Mewujudkan Sumber Daya Manusia Berkeunggulan)*. Perdana Publishing.

Kompas.com. (2022). Permainan Gobag Sodor: Asal-usul, Cara Bermain, dan Manfaat.

Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(2), 177–186. https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05

Melinda. (2017). *Eksistensi Permainan Tradisional*. Purwokerto.

Pagala, D. A. (2013). *Perancangan Buku Popup Interaktif Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengenalkan dan Melestarikan Budaya Kepada Anak Usia 4 - 6 Tahun*. Universitas Dinamika.

Priyanti, I., & Setiyowati, N. (2015). Optimalisasi Kecerdasan Emosi Melalui Musik Feeling Band pada Anak Usia Dini. *Jurnal CARE*, *3*, 20–33.

Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisonal. *Untirta*, *5 (2)*(2).

Setiani, R. E. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Tk Negeri Pembina 2 Purwokerto. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1).

Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, *15*(1). https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173

Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2). https://doi.org/10.17509/CD.V4I2.10386

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, *02*, 1–5.

Yulianti, H. N. (2017). *Implentasi Permainan Tradisional Sunda Manda dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.