

Identifikasi Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini

Baiq Nada Buahana

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia
e-mail: baiqnada.buahana@unram.ac.id

Nurhasanah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia
e-mail: nurhasanah@unram.ac.id

I Made Suwasa Astawa

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia
e-mail: made.astawa@unram.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didorong oleh kenyataan di lapangan bahwa permainan tradisional jarang dimainkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pesatnya inovasi dalam kehidupan masyarakat dan minimnya informasi pada guru. Padahal, permainan tradisional mempunyai banyak manfaat untuk berbagai aspek perkembangan, khususnya perkembangan motorik kasar. Tujuan penelitian yaitu mengidentifikasi pemanfaatan permainan tradisional untuk stimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan ialah survey. Lokasi riset dilakukan di Kecamatan Suralaga, NTB. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional di Kecamatan Suralaga sangat jarang digunakan. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh dari analisis pelaksanaan pembelajaran yaitu berdasarkan alat yang digunakan dan klasifikasi permainan tradisional.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Pembelajaran, Permainan Tradisional, Stimulasi, Perkembangan Motorik Kasar

PENDAHULUAN

NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) adalah anak-anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun. Usia dini merupakan usia yang cemerlang bagi perkembangan anak untuk mendapatkan interaksi instruktif yang tidak dapat terulang kembali, masa peka dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Kapasitas generasi muda untuk berkembang dan berkreasi tidak bisa terjadi begitu saja. Ada siklus atau tahapan yang harus dilalui, diperlukan stimulasi dari lingkungan untuk mendukung tumbuh kembang yang

optimal. Oleh karena itu, memenuhi syarat bahwa pedoman pendidikan anak usia dini menyoroti pengembangan dan promosi keterampilan motorik harus menjadi bagian dari program pendidikan (Livonen & Sääkslahti, 2014)

Seluruh aspek pengembangan sangat penting untuk dikembangkan sehingga satu perspektif dapat berkembang diimbangi dengan sudut pandang lain, terutama dalam peningkatan motorik kasar. Kemampuan tersebut sangat penting agar anak-anak mengalami hasil dalam latihan perkembangan dan menjadi dinamis (Janssen, 2007). Cara ini, memperluas kerja aktif memberikan lebih banyak peluang untuk mendorong gerakan-

gerakan penting yang terkoordinasi (Stodden et al., 2008)

Konteks dalam aspek perkembangan fisik motorik terutama motorik kasar anak harus diperhatikan oleh guru, dan salah satu cara mengembangkan aspek motorik kasar anak yakni dengan mengadakan pembelajaran diluar ruangan (outdoor). Melakukan permainan dengan melibatkan aktivitas fisik dengan membuat anak aktif bergerak merupakan salah satu stimulasi yang dibutuhkan anak.

Bermain merupakan salah satu cara untuk meningkatkan ketepatan perkembangan anak dan membantu mereka memahami pemecahan masalah (Debre dalam Montolalu dkk, 2009: 31). Salah satu permainan yang dapat dimainkan dalam pembelajaran remaja adalah permainan tradisional. Permainan adat saat ini mulai mengalami kemunduran karena tergeser oleh permainan zaman sekarang. Bagi anak-anak masa kini, banyak yang tidak tertarik dengan permainan warisan budaya padahal diyakini memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap pembinaan potensi anak yang sebenarnya. Dengan asumsi bahwa permainan mutakhir berfokus pada individu, permainan tradisional memberikan lebih banyak pintu terbuka bagi anak-anak untuk berbaur dan bekerja sama. Namun, karena berkembangnya berbagai permainan mutakhir yang menyenangkan bagi anak-anak misalnya Play Station (PS), *youtube*, *gadget* sehingga dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak untuk stimulasi motorik kasar.

Setiap tahunnya semakin banyak masyarakat yang memanfaatkan perangkat atau perangkat teknologi informasi yang mudah terkoneksi dengan internet. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak juga memanfaatkan gadget. Dalam konteks study di wilayah Asia Tenggara yang dilakukan Asian Parent Insights (2014) melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak-anak berusia antara 3 dan 8 tahun di lima negara berbeda: Indonesia,

Malaysia, Singapura, Thailand, dan orang Filipina. 3.917 sampel anak-anak berusia antara 3 dan 8 tahun dikumpulkan dengan menggunakan sampel orang tua ini. Di antara 98% anak berusia 3 hingga 8 tahun yang menjawab, 67% menggunakan gadget orang tuanya, 18% menggunakan gadget saudaranya atau anggota keluarga lainnya, dan 14% menggunakan gadgetnya sendiri.

Temuan survei menunjukkan bahwa generasi muda, dewasa, dan remaja merupakan salah satu pengguna gadget saat ini. Karena konektivitas internet tersedia di mana saja, di rumah, sekolah, kantor, bahkan mall. Penggunaan perangkat ini menjadi lebih mudah. Hal ini jelas menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda, kini menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari.

Kemajuan teknologi dalam berbagai bidang memberikan tantangan bagi pendidik dalam memberikan stimulasi. Beberapa tahun terakhir di NTB memberikan kurikulum PAUD yang memuat muatan lokal. Namun hal ini penerapan disekolah hanya sebatas menganjurkan peserta didik memakai pakaian khas daerah. Hal ini tidak cukup untuk melestarikan budaya daerah tetapi budaya tersebut perlu diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya dengan permainan.

Sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yaitu bermain maka sangat penting untuk memperkenalkan serta menerapkan permainan daerah untuk stimulasi tumbuh kembang salah satunya yaitu stimulasi motorik kasar karena permainan daerah banyak sekali memberikan gerak aktif pada anak. Maka dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran AUD untuk menstimulasi motoric kasar.

METODE

Peneitian dilakukan di Lembaga PAUD di Lombok Timur Kecamatan Suralaga, NTB yaitu terdiri dari 10 lembaga PAUD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survey dengan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data utama adalah menggunakan kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan persentase hasil identifikasi pemanfaatan permainan tradisional.

Penelitian ini memerlukan waktu sekitar 3 bulan pada tahun 2022. Hasil penelitian mengungkap jenis-jenis permainan tradisional yang digunakan dalam proses pembelajaran stimulasi motoric kasar. Subjek penelitian terdiri dari 12 orang guru TK A yang berasal dari lembaga PAUD di Kecamatan Suralaga sebagai informan data primer penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Lembaga-lembaga PAUD/TK di Kecamatan Suralaga Gugus 4 pada bulan Juni, Juli, Agustus 2022 dengan subyek sebanyak 12 orang guru PAUD /TK yang mengajar pada kelompok A Gugus 2 Kecamatan Suralaga. Obyek yang diteliti yaitu identifikasi pemanfaatan permainan tradisional untuk stimulasi motoric kasar AUD.

Permainan tradisional yang dapat digunakan untuk mendorong tumbuh kembang anak telah diketahui oleh masing-masing institusi yang diteliti, namun penerapannya masih kurang dan belum maksimal. Frekuensi penggunaannya sangat bergantung pada kesiapan dan kapasitas guru dalam mendorong tumbuh kembang anak secara simultan dan berkelanjutan.

Berikut data pemanfaatan pemanfaatan permainan tradisional untuk stimulasi motoric kasar dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Table 1. Identifikasi Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Stimulasi Motorik Kasar AUD

No	Permainan tradisional	Pemanfaatan			Frekuensi pelaksanaan/ Semester
		Tidak pernah	Kadang	Selalu	
1	Permainan Tradisional Benteng	12/33 %	-	-	0
2	Permainan Tradisional Lompat Tali	-	24/66.7%	-	4
3	Permainan Tradisional Kucing Tikus	10/27 %	2/5.5%		1
4	Permainan Tradisional Gobak Sodor/Selodod	10/27 %	2/5.5%		1
5	Permainan Tradisional Dengklek	9/25%	6/16.7 %		2
6	Permainan Tradisional Egrang	12/33 %	-	-	0
7	Permainan Tradisional Balap Karung	9/25%	4/11.1 %	3/8.3%	3
8	Permainan Tradisional Bakiak	10/27 %	2/5.5%	-	1
9	Permainan Tradisional Sungkit/Patok Lele	12/33 %	-	-	0
10	Permainan Tradisional Kejar-kejaran/Ac	10/27 %	2/5.5%		1

	i				
1	Permainan Tradisional Ular-ularan/ular naga	10/27 %	2/5. 5%	-	1
1	Permainan Tradisional Boy-boyan	12/33 %	-	-	0

Berdasarkan table 1 menunjukkan bahwa permainan tradisional sangat jarang dilakukan untuk stimulasi motoric kasar. Berikut data pemanfaatan permainan tradisional yaitu 33% dengan kriteria tidak pernah dilakukan pemanfaatan permainan tradisional benteng, permainan tradisional egrang, permainan tradisional sungkit/patok lele dan permainan tradisional boy-boyan. Permainan tradisional Kucing Tikus, Permainan Tradisional Gobak Sodor/Selodor, Permainan Tradisional Kejar-kejaran/Aci dan Permainan Tradisional Ular-ularan/ular naga sebanyak 33.5% dengan frekuensi dilaksanakan 1 kali dalam semester. Sebanyak 2 kali pelaksanaan setiap semester dengan presentase 41.7% yaitu permainan tradisional engklek/dengklek sedangkan yang paling sering digunakan yaitu permainan tradisional lompat tali 66.7% dengan pelaksanaan 4 kali setiap semester dan permainan tradisional balak karung sebesar 44.9% dengan frekuensi pelaksanaan 3 kali dalam semester.

Data diatas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisonal jarang digunakan oleh pendidik. Hal ini disebabkan banyak factor diantaranya keluasan wawasan pendidik dalam mengkolaborasikan pembelajaran, fasilitas sekolah karena beberapa permainan tradisional membutuhkan ruang gerak yang luas, permainan tradisional yang sudah mengalami kepunahan, kurangnya pedoman tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk stimulasi

tumbuh kembang. Namun factor yang paling menonjol yaitu kurangnya wawasan dan pedoman dalam pelaksanaan permainan tradisional. Hal ini akan menyebabkan kepunahan pada permainan tradisonal.

Masa sekarang saja sudah makin terlihat bahwa permainan sudah jarang dilakukan oleh anak sekolah maupun dirumah. Perkembangan zaman berkembang sangat cepat dengan berbagai perubahan kearah yang modern. Permainan tradisional menghilang karena berbagai alasan selain kurangnya catatan mengenai permainan tersebut. Namun ada juga penyebab lain. Elemen tersebut antara lain tersedianya video game baru yang sangat mengandalkan teknologi. Permasalahan lainnya adalah guru hampir tidak pernah memberikan instruksi atau informasi.

Anak-anak bermain karena berbagai alasan, termasuk kesenangan, namun mereka juga bermain untuk memaksimalkan semua bidang perkembangan (Hayati et al., 2017). Permainan tradisional jarang dimainkan di dalam kelas atau pada waktu istirahat kelas. Karena terbatasnya area bermain dan waktu yang singkat. Masalah ini lebih sering terjadi di sekolah dengan jumlah siswa yang besar dan halaman sekolah yang kecil (Kovačević & Opić, n.d. 2014)

Perkembangan motorik anak merupakan hal yang memerlukan stimulasi terus-menerus. Perkembangan motorik kasar dan kemampuan motorik halus adalah dua jenis keterampilan motorik. Kemampuan motorik kasar diperlukan anak untuk memanjat, melompat, berlari, dan melakukan aktivitas luar ruangan lainnya (Nurwahidah et al., 2021). Latihan ini juga melibatkan koordinasi sebagian besar tubuh anak, yang menggunakan otot-otot besar. Salah satu elemen yang penting bagi pertumbuhan total seseorang adalah perkembangan motoriknya.

Hakikatnya anak dilahirkan atau dilahirkan dengan kemampuan gerak yang

mendasar. Munculnya berbagai perilaku motorik berhubungan dengan munculnya berbagai area sistem saraf. Gerakan refleks sejak lahir lebih baik dikembangkan secara sengaja daripada dibiarkan tumbuh sendiri karena berkembangnya pusat saraf bagian bawah, yang terletak di serabut saraf bagian atas di otak (Efendi, I. D, 2015.). Mereka terlibat dalam berbagai aktivitas fisik sambil bermain game, yang memungkinkan mereka berkembang dan maju seiring bertambahnya usia.

Permainan yang mendorong latihan fisik pada anak mulai berkurang seiring kemajuan teknologi. Anak-anak kini mulai menggunakan gawai dan komputer untuk bermain game menggunakan aplikasi. Khususnya saat mengembangkan kemampuan motorik kasarnya, anak-anak sering mengalami kesulitan dalam melakukan tindakan sederhana. Hal ini menyebabkan gerakan dasar anak yang harus sesuai dengan yang seharusnya dilakukan menjadi tidak konsisten. Padahal, aktivitas anak, khususnya aktivitas bermain, akan dipermudah dengan adanya mobilitas yang baik. Organ-organ tubuh akan digerakkan saat melakukan aktivitas bermain baik secara anatomis maupun fisiologis.

Permainan adalah aktivitas fisik umum yang dilakukan anak-anak. Anak-anak akan mendapat manfaat dari bermain permainan untuk latihan fisik dengan cara berikut: mereka akan lebih bahagia, dapat berteman, lebih senang bergerak, dan memperoleh kemampuan baru. Anak-anak dapat bermain dengan memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai kesehatan kepada anak selain baik bagi kesehatan, kebugaran, serta tumbuh kembangnya secara keseluruhan.

Permainan tradisional dapat meningkatkan penguasaan objek, gerak, dan keterampilan dasar (Akbari & Ziaee, 2009). Sebaliknya, anak yang memainkan permainan

tradisional tanpa olahraga yang cukup memiliki keterampilan motorik, kemampuan lokomotor, dan pengendalian objek yang buruk. Perkembangan psikomotorik, kognitif, dan emosional anak akan dipengaruhi oleh permainan tradisional karena disusun dan dilaksanakan dengan baik. Hal ini akan bermanfaat bagi perkembangan anak-anak secara global dan memberikan mereka kesenangan (Kovačević & Opić, n.d.2014).

PENUTUP

Simpulan

Permainan tradisional sangat jarang dilakukan untuk stimulasi motoric kasar hal ini disebabkan banyak factor diantaranya keluasan wawasan pendidik dalam mengkolaborasi pembelajaran, fasilitas sekolah karena beberapa permainan tradisional membutuhkan ruang gerak yang luas, permainan tradisional yang sudah mengalami kepunahan, kurangnya pedoman tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk stimulasi tumbuh kembang. Namun factor yang paling menonjol yaitu kurannya wawasan dan pedoman dalam pelaksanaan permainan tradisional. Hal ini akan menyebabkan kepunahan pada permainan tradisional. Permainan tradisional harus dilestarikan dalam pelaksanaan Pendidikan salah satunya dengan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran karena merupakan budaya bangsa dan warisan nenek moyang yang penuh dengan arti dan manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional tersebut.

Saran

Temuan penelitian ini dapat digunakan untuk merekomendasikan dan menindaklanjuti sejumlah topik, antara lain:

1. Pentingnya penerapan pembelajaran stimulasi motorik kasar secara efektif dan akurat pada awal kehidupan harus disadari.

2. Sebagai kewajiban terhadap anak, orang tua, dan pihak berkepentingan lainnya, guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang diversifikasi, terutama dengan muatan lokal..
3. Sangat diperlukan pedoman pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional.
4. Untuk meletakkan landasan yang kokoh bagi pembangunan manusia Indonesia, diharapkan semua pihak termasuk orang tua, guru, masyarakat, dan pemerintah semakin sadar akan pentingnya pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Javalitera
- Akbari, & Ziaee. (2009). *The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year old boys*. <http://shura.shu.ac.uk/7143/>
- Efendi, I. D. (2015). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. 13(3), 11–18.
- Hayati, H. S., Ch, M., & Asmawi, M. (2017). Effect Of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style On Childhoods Gross Motor Skills. In *International Journal of Education and Research* (Vol. 5, Issue 7). www.ijern.com
- Janssen, I. (2007). Physical activity guidelines for children and youth. In *Applied Physiology, Nutrition and Metabolism* (Vol. 32, Issue SUPPL. 2E). <https://doi.org/10.1139/H07-109>
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). *Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education*.
- Livonen, S., & Sääkslahti, A. K. (2014). Preschool children's fundamental motor skills: A review of significant determinants. In *Early Child Development and Care* (Vol. 184, Issue 7, pp. 1107–1126). Taylor and Francis Ltd. <https://doi.org/10.1080/03004430.2013.837897>
- Montolalu. (2008). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. (2010). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Rosda.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Stodden, D. F., Langendorfer, S. J., Goodway, J. D., Roberton, M. A., Rudisill, M. E., Garcia, C., & Garcia, L. E. (2008). A developmental perspective on the role of motor skill competence in physical activity: An emergent relationship. *Quest*, 60(2), 290–306. <https://doi.org/10.1080/00336297.2008.10483582>
- Sujiono, Y. N & Sujiona, B. (2011). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.