



Pewarisan Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Sebagai Sarana Rekreatif, Kompetitif Dan Edukatif

Mustakim Mustakim¹, Ika Septianingrum²

mustakim@umg.ac.id¹, ikaseptianingrumcemetuk@gmail.com²

¹Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Gresik

²Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Azhar

¹Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121, Indonesia

²Jl. Raya Menganti Krajan 474 Menganti Gresik 61174 Jawa Timur 61174, Indonesia

ABSTRAK

Budaya sebagai warisan masyarakat yang diturunkan dari generasi ke generasi. Pewarisan nilai-nilai karakter pada anak menjadi kebutuhan yang mendasar untuk pondasi anak menuju kedewasaan. Permainan tradisional sebagai warisan Nusantara mulai luntur dikalangan generasi milenial, arus teknologi digital menjadi faktor utama permainan tradisional mulai ditinggalkan. Anak lebih gemar bermain *gadget*, *game online*, internet, media sosial, tiktok, dan youtube. Generasi milenial mulai tidak mengenal dengan warisan permainan tradisional yang berkembang di masyarakat. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan konsep pewarisan permainan tradisional pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menggambarkan bahwa permainan tradisional memberikan nilai-nilai rekreatif, kompetitif, dan edukatif bagi anak usia dini, sebagai sarana pengembangan fisik motorik anak.

Kata Kunci: pewarisan budaya, permainan tradisional, anak usia dini, nilai karakter

Abstract

Culture as a community heritage handed down from generation to generation. Inheritance of character values in children becoming a fundamental requirement for the foundation of a child to adulthood. Traditional games as a legacy of the archipelago are starting to fade among the milenial generation, the flow of digital technology is the main factor in traditional games being abandoned. Children are more love to play the gadget, online games, internet, social media, ticktock, and youtube. Melenial generation began not familiar with the heritage of traditional games developed in the community. The purpose of this study to describe the concept of inheritance of traditional games in early childhood. The method used qualitative methods using the technique of interview, observation and documentation. The results of the study illustrate that traditional games provide recreational, competitive, and educational values for early childhood, as a means of physical motor development for children.

Keywords: cultural inheritance, traditional games, early childhood, the value of character

PENDAHULUAN

Era digitalisasi membawa banyak perubahan sistem kehidupan manusia. Kebiasaan baru muncul dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan memenuhi kebutuhan manusia. Investasi pendidikan pada era digital menjadi kebutuhan dasar anak. Penanaman pendidikan sejak usia dini menjadi pondasi dan pijakan anak untuk tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan fisik dan motorik anak. Nilai-nilai budaya dan permainan tradisional mulai di tinggalkan. Anak lebih senang menggunakan permainan yang berbasis virtual. Kebanyakan anak menggunakan teknologi seperti *smartphone* untuk bermain *game online*, sekedar untuk hiburan, dan untuk mengisi waktu luang (Palevi et al., 2020).

Pada era saat ini tidak di pungkiri keberadaan teknologi menjadi kebutuhan dasar. Dengan maraknya Internet dan perkembangan teknologi orang tua dan anak lebih senang menggunakan media sosial sebagai hiburan dan tempat untuk mencurahkan aktifitas sehari-hari. Generasi saat ini lebih senang membuka internet untuk aktifitas media sosial di bandingkan untuk mencari ilmu pengetahuan ataupun informasi yang terkini. Berbagai jenis

permainan *virtual reality* menawarkan permainan yang menggugah imajenasi dan kratifitas anak untuk menyelesaikan misi yang menjadi tujuan dari permainan *virtual reality* (Sang et al., 2017). Namun di sisi lain dampak negatif penggunaan teknologi yang berlebihan meliputi: anak mulai melupakan lingkungan sekitar, tugas sekolah terabaikan, anak menjadi malas, waktu makan tidak teratur karena fokus dengan *gadget*, depresi, mulai suka berbohong, sering membolos, emosional, dan mengganggu kesehatan mata anak (Ariantoro, 2016; Masya & Candra, 2016).

Upaya untuk mengurangi kontaminasi teknologi yang berlebihan maka kerjasama sekolah dan kontrol orang tua kepada anak menjadi langkah prefentif untuk menanggulangi kecanduan teknologi. Melalui pewarisan permainan tradisional sebagai bentuk pengenalan kearifan lokal kepada anak sejak usia dini. Dunia anak sejatinya dunia bermain. Permainan adalah suatu bentuk aktifitas sosial yang dominan pada masa kanak-kanan, aktifitas pokok anak, dan jembatan pendidikan informal menuju pendidikan formal dengan lebih banyak waktu dirumah untuk bermain bersama teman-teman seusianya (Desmita, 2009; Hasanah, 2016). Bermain sejatinya merupakan kegiatan yang dilakukan oleh

anak yang bertujuan untuk mencari kepuasan, mengenal lingkungan sekitar, dan untuk mengenal potensi diri sendiri. (Hasanah, 2016). Bermain merupakan kegiatan sehari-hari anak karena bagi anak bermain adalah kehidupan, dan kehidupan adalah permainan (Masrurah & Khulusinniyah, 2019). Dengan bermain anak akan mengeksplorasi, menemukan hal-hal baru, mengekspresikan perasaan anak, sebagai rekreasi anak, dan mulai belajar dari lingkungan dia hidup dan dengan siapa dia hidup (Sujiono, 2009).

Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan dan mendeskripsikan konsep pewarisan permainan tradisional pada anak usia dini sebagai sarana rekreatif, kompetitif, dan edukatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif (Creswell & Creswell, 2017). Metode penelitian ini sebagai upaya membangun peneliti untuk memiliki pandangan yang holistik, rinci, dan kata-kata yang rumit (Merriam & Tisdell, 2015). Lokasi pelaksanaan penelitian ini di TK Muslimat NU 295 Roudlotun Nafilah, yang beralamatkan di Jalan Griya Peganden Asri C1 RT 05 RW 05 Peganden kecamatan mayar Kabupaten Gresik Provinsi Jawa

Timur. Dengan pengumpulan data menggunakan metode wawancara, dokumentasi dan observasi (Kothari, 2004). Subyek penelitian adalah Bunda (guru) dan peserta didik TK Muslimat NU 295 Roudlotun Nafilah. Analisis data menggunakan teknik pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi data (Suryana, 2012).

Gambaran pedoman wawancara lapangan yang diberikan kepada Bunda (guru) TK Muslimat NU 295 Roudlotun Nafilah sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Wawancara

Indikator	Kisi-Kisi Pertanyaan
Pewarisan permainan tradisional pada anak usia dini	1. Rekreatif 2. Kompetitif 3. Edukatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Konsep Pewarisan Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini

Permainan tradisional di era modern saat ini sudah menjadi barang langka dan sulit di jumpai. Beragam permainan anak sudah mulai hilang dan tidak ditemui pada generasi melenial saat ini. Penelitian ini untuk menganalisis konsep pewarisan

permainan tradisional pada anak usia dini. Kegiatan anak sehari-hari adalah bermain, oleh karena itu istilah bermain memiliki pengertian yang luas sesuai dengan pemaknaan masing-masing orang. Karena kegiatan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan kesenangan batin, dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dan tekanan dari luar. Konsep bermain di TKM NU 295 Roudlotun Nafilah memiliki pemaknaan sebagai kegiatan rekreatif, komperatif, dan edukatif.

Pertama kegiatan rekreatif terlihat dari aktifitas peserta didik selama kegiatan di luar ruangan belajar, peserta didik merasa terhibur, terjalin hubungan interaksi sosial antar sesama peserta didik, dan kerjasama yang baik antar peserta didik. *Kedua* Permainan tradisional juga memberikan kegiatan kompetitif bagi anak. Pada kegiatan permaianan ini peserta didik merasakan persaingan seperti bermain papan berantai. Kegiatan papan berantai pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Peserta didik bermain papan berantai sebaga permainan tradisional

Kegiatan permainan papan berantai ini merupakan bentuk permainan tradisional yang mengandung unsur kompetitif. Peserta didik dalam kelompok kecil saling berlomba untuk paling cepat menyelesaikan perlombaan sampai di garis *finish*. *Ketiga* Permainan tradisional juga sebagai kegiatan edukatif. Para peserta didik juga mendapatkan pendidikan, melatih perkembangan emosi anak sebagai perwujudan daya pikir anak, dan melatih perkembangan sosial anak. Kegiatan edukatif yang dapat di terima peserta didik meliputi kemampuan bahasa, melatih moralitas anak, imajenasi, konfinden, empati, dan mengembangkan daya pikir peserta didik.

Pembahasan Penelitian

Konsep Pewarisan Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini

Pelestarian permainan tradisional merupakan upaya pewarisan budaya secara turun temurun dari generasi sebelumnya kegenerasi selanjutnya. Konsep pewarisan permainan tradisional merupakan bentuk penghargaan warisan budaya lokal yang memiliki nilai-nilai rekreatif, kompetitif dan edukatif bagi masyarakat. Permainan tradisional adalah bentuk permainan anak yang berkembang secara lisan di masyakat,

permainan yang menggunakan peralatan dari sumber alam sekitar, dengan tujuan memberikan rasa kegembiraan (Danandjaja, 1984). Sifat dan ciri-ciri permainan tradisional biasanya usia tua yang pernah merasakan permainan tersebut, berkembang dari mulut kemulut, tidak ditemukan berasal dari mana jenis permainan tersebut, dan juga permainan mirip namun berbeda nama dalam penamaan permainan tersebut.

Permainan tradisional juga memiliki *nilai rekreatif* dipandang sebagai kegiatan yang bertujuan untuk tujuan hiburan, namun juga untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial (Bennet-Clark, 1998). Sehingga dalam permainan untuk anak usia dini diharapkan dapat memberikan kualitas belajar. Adapun indikator kualitas permainan anak sebagai berikut: (1) permainan anak mengandung unsur gagasan dan minat; (2) permainan menyediakan fitur untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan kondisi yang ideal; (3) permainan anak menimbulkan rasa memiliki untuk selalu melestarikan permainan tersebut; (4) permainan anak dapat memberikan cara belajar dan aturan permainan, serta melatih anak untuk cara mengingat pembelajaran dengan baik; (5) permainan anak memberikan kemudahan cara bermain dan tanpa ada rasa ketakutan pada anak; dan (6)

permainan anak memberikan motivasi anak dalam mengamati pembelajaran serta memudahkan bunda (guru) dalam memberikan pembelajaran.

Nilai kompetitif pada permainan tradisional di anak usia dini terlihat dari kegiatan yang dilakukan minimal dua (2) peserta didik, dengan kriteria pada permainan tersebut ada yang menang dan kalah, serta ada aturan-aturan dalam permainan yang saling diterima oleh peserta didik (Efendi, 2015). Permainan kompetitif sering dijumpai pada permainan olah raga. Permainan tradisional yang mengandung unsur permainan olah raga memiliki nilai-nilai yang menyenangkan dan mengandung unsur kesenangan dalam bermain, dan unsur hiburan, sedangkan pada anak untuk mengembangkan kemampuan kinestetik dan motivasi diri (Hidayat, 2013).

Nilai-nilai dan eksistensi permainan tradisional di masa modern saat ini memiliki *nilai edukatif* untuk anak yang tercemar dari peningkatan pendidikan karakter anak. Nilai-nilai pendidikan karakter dari kegiatan permainan tradisional yang berkembang di masyarakat meliputi nilai kerjasama antar teman, nilai kejujuran, nilai tanggung jawab dan nilai sportivitas anak dalam bermain (Maricar & Tawari, 2018). Nilai edukasi pada permainan tradisional ini terbentuk dari

masyarakat yang secara kontinyu menjunjung tinggi nilai kebersamaan sehingga menjadi karakter di masyarakat (Suryawan, 2020).

Konsep pewarisan permainan tradisional pada anak usia dini dapat di tarik benang merah sebagai permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi dengan tujuan memberikan nilai rekratif (hiburan) masyarakat, nilai kompetitif (persaingan) dalam perlombaan yang sesuai dengan aturan permainan tradisional, dan nilai edukatif yang memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, merangsang daya imagenasi dan berfikir anak, dan menumbuhkan mental karakter yang baik.

PENUTUP

Pewarisan nilai-nilai kebudayaan masyarakat yang terkandung dalam permainan tradisional merupakan tanggung jawab bunda (guru), orang tua, dan masyarakat sekitar. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional memberikan pendidikan karakter bagi anak usia dini. Selain sebagai bentuk pewarisan kebudayaan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya permainan tradisional juga memiliki nilai rekreatif, kompetitif dan edukatif. Nilai rekreatif merupakan nilai hiburan dimana permainan tradisional yang

dimainkan oleh anak merupakan kegiatan hiburan dan sebagai langkah menjalin sistem sosial anak dengan teman sepermainan, pada nilai kompetitif merupakan nilai yang mengandung unsur perlombaan, sehingga anak belajar untuk memotivasi dan tidak patah semangat dalam mengejar tujuan hidup, dan nilai edukatif yakni permainan tradisional memberikan pengetahuan untuk anak baik dari kognitif, afektif dan psikomotor sebagai tahap perkembangan fisik motorik anak menuju tingkat kedewasaan.

PUSTAKA

- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Bennet-Clark, H. C. (1998). Size and scale effects as constraints in insect sound communication. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences*, 353(1367), 407–419.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng, dan lain lain*. Grafiti Pers.
- Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Efendi, D. I. (2015). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi. *Didaktika*, 13(3), 11–18.
- 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>
- Hidayat, D. (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal kampung dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Academica*, 5(2).
- Kothari, R. . (2004). *Research Methodology Methods and Teacniques*. New Age International (P) Ltd., Publishers.
- Maricar, F., & Tawari, R. S. (2018). NILAI DAN EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL DI TERNATE. *ETNOHISTORI: Jurnal Ilmiah Kebudayaan Dan Kesenjaraan*, 5(2), 162–184.
- Masrurah, F., & Khulusinniyah, K. (2019). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Dengan Bermain. *Edupedia*, 3(2), 67–77.
<https://doi.org/10.35316/edupedia.v3i2.253>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. John Wiley & Sons.
- Palevi, M. R., Saputri, P. A., & Vebrianto, R. (2020). Ruang kelas virtual: pembelajaran dengan pemanfaatan permainan online Hago. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 7. <https://doi.org/10.29210/02019410>
- Sang, A. B. G., Buana, P. W., & Purnawan, I. K. A. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic. *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 8(2), 65.
<https://doi.org/10.24843/lkjiti.2017.v08.i02.p01>
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT indeks.
- Suryana. (2012). Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. In *Universitas Pendidikan Indonesia*.
<https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).