

Peran Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Kartika Eka Pertiwi^{1*}, Anita Oktaviana^{2**}

kartikaekapertiwi@gmail.com, anitaoktaviana611@gmail.com

*Universitas Lampung, Indonesia

**STAI Darussalam Lampung, Indonesia

Abstrak

Tidak dipungkiri kemajuan teknologi mampu menggeser kebiasaan anak usia sekolah berperilaku, termasuk dalam belajar dan bermain. Pola permainan anak awalnya di luar rumah bergeser menjadi di dalam rumah. Ini menjadi satu penyebab tergusurnya permainan tradisional Indonesia. Anak-anak lebih banyak memainkan permainan modern di dalam rumah. Anak terbiasa bermain sendiri sehingga keterampilan sosialnya kurang terasah. Keterampilan sosial erat kaitannya dengan cara seseorang memilih pola penyelesaian masalahnya. Hasil observasi yang dilakukan penulis pada anak-anak usia 3-10 tahun diketahui strategi penyelesaian masalah sosial anak cenderung negatif, seperti memaki, memukul, menendang, menjambak, dan mencubit. Penulis mengumpulkan informasi melalui berbagai sumber untuk mendalami sejauh mana permainan tradisional berpengaruh pada keterampilan sosial anak. Dapat disimpulkan permainan tradisional memiliki peranan yang penting mengembangkan keterampilan sosial anak. Pendidik dapat menjadikan permainan tradisional sebagai alternatif pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Permainan tradisional sebagai pendamping pembelajaran juga dapat digunakan mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, hingga pendidikan menengah.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Keterampilan Sosial, dan Anak Usia Dini

Abstract

It is undeniable that technological advancements have significantly influenced the habits of school-aged children, particularly in their behavior related to learning and play. The traditional pattern of children's play, which once took place outdoors, has increasingly shifted indoors. This shift is one of the contributing factors to the decline of various traditional Indonesian games. Today, children are more inclined to engage in modern games that can be played at home. As a result, they often play alone, which leads to underdeveloped social skills. Social skills are closely linked to how individuals approach and resolve problems. Based on an observation conducted by the author on children aged 3 to 10 years, it was found that their strategies for resolving social conflicts often tended to be negative, including behaviors such as swearing, hitting, kicking, grabbing, and pinching. To better understand the potential impact of traditional games on children's social skills, the author has gathered information from various sources. It can be concluded that traditional games play a crucial role in the development of children's social skills. Educators can utilize traditional games as an alternative teaching, appropriately adapted to the curriculum and learning objectives. Furthermore, traditional games can be integrated into various educational levels, from early childhood and primary education to secondary education.

Keywords: Traditional Games, Social Skills, and Early Childhood

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri kemajuan teknologi mampu menggeser kebiasaan anak-anak usia sekolah dalam berperilaku, termasuk dalam belajar dan juga bermain. Buku dan alat tulis sebagai alat belajar mulai terganti dengan gadget, begitupun dengan permainan traditional yang juga mulai digantikan dengan video game. Permainan modern dikenal banyak menimbulkan efek negatif baik dari segi kesehatan maupun dari psikologis. Sebenarnya permainan modern tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif bagi para pemainnya, namun yang menjadi masalah adalah jika anak mulai kecanduan sehingga terjadi pergeseran pola permainan anak serta hilangnya banyak waktu yang digunakan hanya untuk menyelesaikan suatu permainan.

Pola permainan anak yang awalnya di luar rumah mulai bergeser menjadi di dalam rumah. Hal ini menjadi salah satu penyebab tergusurnya berbagai permainan tradisional Indonesia. Seperti pada wilayah luwu raya, sebanyak 56,57% anak-anak jarang memainkan permainan tradisional (Rustan & Munawir, 2020a). Mereka mengaku lebih banyak memainkan permainan yang modern yang dilakukannya

di dalam rumah. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual yang dapat dilakukan sendiri tanpa memerlukan partner yang kemudian permainan tersebut dinyatakan tidak mampu mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak terbiasa bermain sendiri sehingga keterampilan sosialnya kurang terasah.

Anak-anak usia prasekolah telah mengenal berbagai bentuk bangun datar melalui benda-benda disekitarnya, meskipun mereka belum mengetahui nama dari bentuk-bentuk bangun datar tersebut. Mengajarkan konsep bangun datar memerlukan media yang dapat membantu mereka kembali mengakses pengetahuan yang telah lama mereka miliki sejak usia pra ekolah. Media yang tersebar luas sejak terjadinya kemajuan teknologi kebanyakan berbentuk video maupun gambar yang bisa diakses melalui gadget yang siap digenggaman mereka masing-masing. Namun, kita lupa bahwa ada banyak media lain yang bisa kita gunakan untuk membangkitkan kembali ingatan mereka akan bentuk-bentuk bangun datar yang tanpa sadar telah mereka mengerti jauh sebelum mereka mengenal bangku sekolah. Sejak kecil anak telah banyak mengenal permainan yang tanpa disadari baik dalam

membantu menstimulasi belajar mereka. Tak terkecuali permainan tradisional indonesia yang tentunya mampu menstimulasi berbagai tipe kecerdasan manusia. Stimulasi yang baik akan menumbuhkembangkan kemampuan anak dalam belajar dengan optimal. Selain itu permainan tradisional disinyalir mengandung nilai-nilai karakter.

Tak hanya kecerdasan dan kecakapan secara intelektual yang dibutuhkan seorang anak untuk menjalani kehidupan. Anak juga dituntut untuk memiliki kecakapan secara sosial untuk menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya. Anak dengan kecerdasan sosial yang baik dapat belajar menghargai perbedaan antar individu yang mampu meminimalisir situasi perpecahan sesama mahluk sosial. Namun dalam hasil observasi yang dilakukan, banyak anak-anak yang tidak dapat bersosialisasi, berinteraksi, dan berkomunikasi baik dengan orang lain (Rahayu et al., 2019). Anak dengan perilaku sosial seperti ini bisa pandai dan cerdas namun ketika berdampingan dengan orang lain dan lingkungan sekitar akan merasa kurang percaya diri. Hal itu dikarenakan keterampilan sosial tidak datang dengan sendirinya, namun merupakan hasil dari

pembiasaan yang dilakukan selama bertahun-tahun sehingga membentuk karakter diri.

Kecakapan sosial yang kurang baik membuat anak tidak terbiasa memecahkan masalah dengan cara-cara yang diterima secara sosial. Beranjak dari permasalahan di atas, penulis mencoba mengumpulkan informasi melalui berbagai sumber untuk mendalami sejauh mana permainan tradisional akan berpengaruh pada keterampilan sosial anak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah kajian pustaka. Dimana penulis melakukan kajian terhadap jurnal-jurnal ilmiah dan sumber lainnya yang berhubungan dengan permainan tradisional dan keterampilan sosial anak. Dengan melakukan kajian terhadap beberapa sumber diharapkan penulis dapat menyajikan informasi ilmiah yang lengkap dan bukan hanya sekedar opini penulis semata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Manusia merupakan makhluk yang diciptakan untuk memberi manfaat pada manusia yang lainnya, yang kemudian disebut sebagai makhluk sosial. Manusia

sebagai individu tak akan pernah mampu untuk menarik dan membebaskan dirinya dari interaksi dengan orang lain (Bali, 2017). Sebagai makhluk sosial tentunya manusia harus memiliki keterampilan dalam berhubungan dengan makhluk sosial yang lainnya. Manusia pada dasarnya memerlukan bantuan orang lain dan tidak dapat hidup sendiri (Rahayu, 2013). Keterampilan itulah yang dikemudian disebut sebagai keterampilan sosial. Seperti yang di paparkan oleh Desi, “Keterampilan sosial adalah kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi dalam bentuk simpati, empati, mampu memecahkan problematika serta disiplin sesuai dengan tatanan nilai dan etika yang berlaku.”(Bali, 2017). Dengan demikian diketahui keterampilan sosial berfungsi sebagai sarana untuk berhubungan baik dan berinteraksi dengan orang lain.

Keterampilan sosial erat kaitannya dengan cara seseorang dalam memilih pola penyelesaian masalahnya. Dengan keterampilan sosial yang baik diharapkan seseorang mampu menggunakan cara-cara yang dapat diterima secara sosial dalam memecahkan masalahnya. Respon atau cara-cara yang muncul dalam penyelesaian masalah di usia dewasa telah terlihat sejak ada di usia dini (Izzaty et al., 2017). Hasil

observasi yang dilakukan penulis pada anak-anak usia 3-10 tahun diketahui bahwa strategi penyelesaian permasalahan sosial anak cenderung negatif, seperti memaki, memukul, menendang, menjambak, dan mencubit. Seorang peneliti melakukan penelitian longitudinal selama 19 tahun yang hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki cara agresif dalam memecahkan masalah ternyata pada usia 23 tahun perilaku ini masih terlihat kuat, sebaliknya anak-anak yang cenderung malu-malu juga terlihat kuat pada usia 23 tahun (Asendorpf et al., 2008).

Bahkan efek terparah dari kurang mampunya anak-anak dalam menyelesaikan masalah adalah terlibatnya anak-anak dalam kasus kriminalitas. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia mencatat sepanjang tahun 2022 terdapat 17,5% atau 4.780 kasus kekerasan yang melibatkan anak-anak berusia 17 tahun ke bawah sebagai pelaku (Windiarto et al., 2019).

Dengan demikian keterampilan sosial baiknya dilatih sejak dini. Keterampilan sosial tidaklah datang dengan tiba-tiba, namun merupakan hasil imitasi dan pembiasaan dari lingkungan terdekat sejak dini tak terkecuali pada lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang baik tentunya

akan memberikan dampak baik juga bagi siswanya. Lingkungan sekolah perlu menyediakan sarana dan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan dirinya salah satunya keterampilan sosial. Sekolah yang baik tentunya mampu melakukan penanaman dan pengembangan keterampilan sosial dalam kegiatan pembelajarannya sehari-hari. Dengan demikian akan terjadi proses imitasi, duplikasi dan pembiasaan kegiatan bersosial yang baik pada siswa. Hampir semua anak usia dini lebih suka bermain dari pada belajar (Ekayati, 2015). Seperti pendapat bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain (Arnidha et al., 2022). Hal yang sama terjadi pada anak-anak sekolah menengah. Hasil observasi yang peneliti lakukan di anak-anak usia 3-10 tahun menunjukkan bahwa anak-anak lebih suka pelajaran-pelajaran yang diintegrasikan dengan kegiatan bermain seperti olahraga dari pada pelajaran matematika yang rumit berputar dengan angka dan rumus (Sudaryanti et al., 2024).

Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu, dengan kata lain hampir disepanjang waktu anak-anak gunakan untuk bermain. Permainan bermanfaat bagi pengembangan kreativitas, pemecahan masalah, perkembangan sosial, juga kognitif anak (Lestaringrum &

Handini, 2017). Bermain disinyalir sebagai sarana bagi anak bersosialisasi, bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan (Lestaringrum & Handini, 2017). Pada beberapa permainan modern juga memerlukan interaksi sosial, namun interaksi yang terjalin hanya melalui dunia maya. Interaksi langsung sangat penting agar anak dapat belajar bagaimana cara berkomunikasi, cara beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Aprilia et al., 2019). Kesemua hal yang menjadi manfaat dari bermain tersebut akan bermuara pada terasahnya keterampilan sosial anak. Dengan demikian anak akan mampu memilah dan memilih cara menyelesaikan masalah yang mana yang mampu diterima oleh masyarakat agar terhindar dari gesekan sosial. Anak dapat mengenali siapa dirinya dan bagaimana lingkungan serta orang-orang yang hidup bersamanya melalui kegiatan bermain (Lestaringrum & Handini, 2017). Kegiatan bermain yang dimaksud tentunya adalah kegiatan bermain yang melibatkan banyak unsur, bukan permainan yang sedang tren baru-baru ini. Permainan yang disinyalir melibatkan banyak unsur adalah permainan tradisional.

Leluhur bangsa memberikan warisan berupa bermain dan permainan tradisional yang merupakan alat belajar yang sangat penting. Meskipun dianggap jadul namun permainan tradisional ini terbukti memberikan banyak manfaat pada kecerdasan dan pembentukan karakter anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa lebih dari 60 permainan tradisional dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek keterampilan sosial, anak dapat belajar bersosialisasi, kompak, mengendalikan diri dan emosi mereka, bertanggung jawab, tertib, serta menghargai orang lain (Seriati & Hayati, 2012). Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa permainan tradisional sesungguhnya mengandung berbagai nilai moral yang baik. Bermain permainan tradisional membentuk anak-anak bersikap mandiri. Anak-anak yang mandiri mampu belajar sendiri dan akan membawa kemampuannya tersebut sepanjang hidupnya (Lestarinigrum & Handini, 2017). Hal ini yang membuka pemikiran jika belajar melalui permainan tradisional mungkin akan memberikan dampak yang positif.

Belajar dengan bermain menjadi sebuah pilihan cara belajar yang efektif yang mampu meningkatkan kecerdasan majemuk anak termasuk kecerdasan sosial. Permainan seperti gobak sodor, engklek, bentengan dan

lompat tali membutuhkan strategi, sikap sportif, dan kerjasama yang baik antar pemain yang mana akan mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan pemecahan masalah anak (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Kedua keterampilan tersebut sangatlah berkaitan satu sama lainnya. Dampak positif lainnya dari permainan tradisional ini adalah terlatihnya fisik anak sehingga anak akan menjadi jauh lebih tangkas dan sehat. Bahkan permainan seperti bekel dan congklak yang tidak menguras fisik sekalipun dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah melalui penyusunan strategi permainan. Bermain pura-pura seperti pada permainan anjangan-anjangan mengenalkan fungsi sosial dari kehidupan yang sesungguhnya sehingga merangsang otot, panca indera, komunikasi verbal, aktivitas berfikir, emosi sosial, etika moral, dan masih banyak lagi. Sehingga permainan pura-pura ini sangat baik jika dilakukan dalam belajar bahasa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rustam dan Munawir menyebutkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran dengan modifikasi media yang sesuai dengan kebutuhan akan mengembangkan motorik, kemampuan sosial, serta kemampuan kognitif terkait materi pembelajaran secara lebih

menyenangkan (Rustan & Munawir, 2020b). Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa olahraga permainan dapat memberikan dampak positif terhadap unsur-unsur jasmaniah, kejiwaan dan sosial (Gumantan & Mahfud, 2018). Secara lebih spesifik, permainan tradisional yang di terapkan dalam pembelajaran dinilai dapat mengembangkan pendidikan karakter siswa yang salah satunya adalah kepedulian (Roshayanti et al., 2014). Aspek karater yang banyak ditemukan dalam permainan tradisional adalah karakter personal dan sosial (Ramadhani, 2018).

Dibalik kekayaan manfaat permainan tradisional yang telah dituangkan di atas terselip hambatan-hambatan dalam memanfaatkannya sebagai pendamping pembelajaran di sekolah. Pemahaman orang tua dan guru yang menganggap sepele terhadap permainan dalam pembelajaran menjadi salah satu hambatan yang penulis temukan. Kebisingan yang ditimbulkan juga dikhawatirkan akan mengganggu proses pembelajaran di kelas lainnya, sehingga membuat guru dan administator sekolah enggan menerapkannya (Kurniati, 2011). Kebisingan yang ditimbulkan dapat diatasi jika sekolah memiliki fasilitas dan lahan yang memadai seperti dapat menyediakan

peredam suara dan memberikan jarak yang cukup antar kelas.

PENUTUP

Berdasarkan kajian yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Pendidik dapat menjadikan permainan tradisional sebagai salah satu alternatif metode dan media pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Permainan tradisional sebagai pendamping pembelajaran juga dapat digunakan mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, hingga pendidikan menengah.

PUSTAKA

- Al Umairi, M. (2023a). Development of Social Interaction and Behavior for Early Childhood Education in the Era Society (5.0). *JOYCED : Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 167–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/joyced.2023.32-08>
- Al Umairi, M. (2023b). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kiddo : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* , 4(2), 274–280. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1534>
- Aqobah, qory jumroatul, Ali, M., Decheline, G., & Raharja, T. andri. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama

- Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5 (2)(2), 134–142.
- Azizah, R. N., & Syafi'i, I. (2022). Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Lentera Anak*, 03(4), 53–62.
- Denisa, A., Amalia, D. R., Faiqoh, E., & Umairi, M. Al. (2024). Pola Komunikasi Keluarga Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Desa Bungah Gersik. 2(2), 73–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/bocil.v2i2.1552>
- Fida Atiyah, M. A. U. (2024). PENGARUH PERMAINAN KUBUS UNTUK PERKEMBANGAN. *JIEEC: Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 6(2), 1–9. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/8013>
- Herry Saptiawan, I. K., I Gede Suardika, & Rudita, I. M. (2021). GAME EDUKASI PUZZLE PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL BALI BERBASIS ANDROID. *JURNAL FASILKOM*. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i1.2526>
- Indriyanti, W., Oktaviana, W., & Bergambar, K. A. (2024). MENGGUNAKAN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR PADA. 6(2), 1–8. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/7891/4262>
- Lestari, A. V., Syafrida, R., & Nirmala, I. (2023). Pengaruh Permainan Bakiak Untuk Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *PeTeKa*, 6(1), 128–135.
- Mahardika, E. K. (2014). Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 251–262.
- Muliadi, A., Wazni, M. K., Suhirman, S., & Kusuma, D. W. C. W. (2024). Effectiveness of Ethnoscience Learning Based on Sasaknese Traditional Games: Preservice Teacher's Perception. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(9), 7200. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.10298>
- Mushab Al Umairi. (2023). PENGEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL TERHADAP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF ISLAM DI ABAD 21. *ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 274. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1534>
- Mushab Al Umairi. (2024). Reinforcement terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *IJECIE: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 45–97.
- Rahayu, T. S. (2013). Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Kelas Xi Di Sma Kesatrian I Semarang Skripsi.
- Reza Nur Azizah. (2022). PENINGKATAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Lentera Anak*, 3(1), 53–61. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jla/article/view/2954>
- Romadhona, A., & Kuswanto, A. V. (2023). Pengaruh Pola Asuh Keluarga Muda (Toddlers And Kindergarten) Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Dini. *Jurnal Of Islamic Education*, 5(1), 1–17. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/5140/2944>
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020).

- Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Setiawati, C. (2024). Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Nyanyian Dalam Metode Tilawati PAUD Di Taam Nurul Barokah Cisayong. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(2), 31. <https://doi.org/10.30587/jieec.v6i2.7249>
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114–125. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.387>
- Ulkhatiata tutfi id, ha, Isyafi, i imam. (2021). Asesmen Perkembangan Sosial Emosional Melalui Teknik Checklist Di Tk Aisyiyah 8 Melirang. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30587/jieec.v3i1.2215>
- Umairi, M. Al. (2024). *Reinforcement of Social Emotional Early Childhood in the Era of*. 8(1), 51–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i1.751>
- Windiarto, T., Yusuf, A. H., Nugroho, S., Latifah, S., Solih, R., & Hermawati, F. (2019). *Profil Anak Indonesia 2019*. Kementerian Pemerdayaan Perempuan dan Perlindngan Anak (KPPPA).