

PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KINESTETIK DAN SOSIAL ANAK

Afakhrul Masub Bakhtiar
afakh1985@gmail.com
Universitas Muhammadiyah Gresik

ABSTRAK

Social life skill merupakan modal dasar seorang manusia berinteraksi dalam kehidupannya sehari-hari, baik dengan lingkungan maupun dengan masyarakat di sekitarnya. Tidak dapat dipungkiri, pengaruh teknologi membawa anak-anak pada aktivitas individu yang dominan sehingga tingkat interaksi langsung dengan individu lain menjadi minim atau bahkan terbangun sikap-sikap apatis dan tertutup. Permainan Tradisional Egrang Melatih Keterampilan Kinestetik dan Sosial merupakan inovasi sebagai upaya pelestarian nilai-nilai tradisional penciri kebudayaan Indonesia sekaligus meningkatkan kemampuan kinestetik dan sosial anak harus menjadi perhatian utama dalam tumbuh kembangnya. Soetjatiningsih(1998) menyatakan bahwa bermain merupakan unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreatifitas, dan sosial. Aktivitas bermain penting untuk meningkatkan kemampuan sosial kinestetik ialah permainan egrang.

Metode penerapan yang digunakan dalam mengimpelemtasikan permainan tradisional egrang ini ialah metode permainan *outdoor*. Metode ini menjadi solusi, dimana ruang terbuka atau *outdoor* memiliki kondisi permukaan bumi berupa tanah, paving, atau aspal yang memiliki karakter tidak licin dan dapat menyesuaikan kontak alas kaki egrang. Gerakan yang dimunculkan melalui langkah-langkah yang ada dalam permainan egrang melatih ketangkasan, kolaborasi, dan keterampilan melakukan gerak. Terkait kemampuan sosial, permainan ini menunjang kebutuhan besosial melalui penerapannya yang berkelompok serta implementasinya di luar ruang memberikan peluang untuk individu yang memainkannya bertemu dan berinteraksi dengan banyak orang, variasi karakter dan latar belakang.

Kata Kunci : Permainan tradisional egrang, keterampilan sosial, keterampilan kinestetik.

ABSTRACT

Social life extra skill is the capital base of the a human being interact in life, good with the environment maupun with the community in the surrounding areas .It cannot be denied , the influence of technology bring childrens upon an activity of individuals who are dominant so that the rate the interaction of directly with individual so they can be other a being of a minim or even woke up attitude apathetic and then they fold . Of traditional games Egrang as coach of skill a kinesthetic and social innovation as an effort to the preservation of traditional point of characteristic to have indonesian culture and at the same time enhance the capacity of a kinesthetic and social children must be been the main focus of in growing cups made . Soetjatiningsih (1998) stated that play are the dorsal elements in that is essential for the development of the baby either physical, emotion, mental, intellectual, creativity, and social. The activity of playing important to enhance the capacity of a kinesthetic social is among the more conservative a game of Egrang.

The method used in traditional games this is mengimpelemtasikan stilts method an outdoor game.This method, the where open space or outdoor having the condition the surface of the earth earth, paving, or asphalt having the character not slippery and adjust contact footwear stilts.Movement through measures that is raised in the game stilts train dexterity, collaboration, and skill do motion.Related social ability, this game support the need of the besosial through clusters of implementation outside a space and assign odds for individuals play it meet and interact with many people, variation character and background.

Keyword: traditional game of egrang, social skill, kinesthetic skill

A. PENDAHULUAN

Social life skill merupakan modal dasar seorang manusia untuk berinteraksi dalam kehidupannya sehari-hari, baik dengan lingkungan maupun dengan masyarakat di sekitarnya. Dalam *social life skill* terdapat beberapa hal yang harus benar-benar ditingkatkan atau paling tidak dapat diimplementasikan, diantaranya ialah kepedulian yang menjadi fondasi awal untuk menegaskan bahwa manusia merupakan makhluk sosial dimana satu sama lain hendaknya senantiasa saling peduli dan menasihati sehingga terbangun masyarakat yang mampu bersinergi guna mendukung untuk maju secara kolektif. Selanjutnya adalah *public speaking*, poin ini menjadi penting karena dalam interaksi harus ada kesepahaman satu sama lain dan untuk mencapai itu maka harus ditunjang oleh kemampuan penyampaian dengan redaksi-redaksi yang dapat dimengerti atau dalam istilah lain menggunakan kalimat yang komunikatif agar tidak terjadi multitafsir dan lain sebagainya. Ketiga adalah kerjasama yang menjadi fitrah makhluk sosial, saling membutuhkan merupakan sebuah keniscayaan yang tidak dapat dipungkiri oleh manusia. Maka dari itu kemampuan dalam bekerjasama hendaknya dilatih sejak dini agar supaya menjadi sebuah karakter yang nantinya mampu mendukung kelangsungan hidup di jaman yang semakin berkembang dengan harapan terwujudnya hubungan sosial yang harmonis dan berkualitas.

Dewasa ini *social life skill* menjadi perhatian khusus yang harus disikapi dengan bijak, khususnya yang terjadi pada usia anak-anak dan remaja. Tidak dapat dipungkiri, sampai pada jaman ini pengaruh teknologi membawa anak-anak dan remaja pada aktivitas individu yang dominan sehingga tingkat interaksi langsung dengan individu lain menjadi minim atau bahkan terbangun sikap-sikap apatis dan tertutup. Padahal sejatinya usia anak-anak dan remaja adalah fase dimana pembentukan akhlak yang baik dapat dilakukan dengan mudah melalui *habitual activity*, jika dalam kegiatan rutusnya dibiasakan pada hal yang merujuk pada nilai-nilai positif maka ke depannya hal tersebut menjadi sesuatu yang melekat pada diri anak-anak dan remaja begitu juga sebaliknya. Oleh sebab itu perkembangan teknologi yang pesat bukan untuk dijauhi melainkan dimanifestasikan secara bijak. Akibat perkembangan teknologi, dengan segala kemudahannya anak atau remaja mampu mengakses segala bentuk informasi dan saling menyapa melalui sosial media, atau sering disebut dunia maya. Hal ini tidak menjadi masalah dan bahkan apabila dapat disikapi dengan prinsip-prinsip ekonomi atau dakwah misalnya akan cenderung membawa keuntungan, hanya saja kebijaksanaan ini masih langka dalam hal implementasi dalam penerapan teknologi tersebut masih sebatas memenuhi kebutuhan hiburan semata.

Sebagai negara dengan *culture diversity*, Indonesia memiliki tantangan yang kompleks untuk mempertahankan identitas dan keharmonisan bangsa serta nilai-nilai kebersatuan antar elemen masyarakat harus senantiasa ditumbuh kembangkan. Dengan variasi warna kehidupan yang tidak semakin sempit melainkan semakin tumbuh dan terbuka ini ada efek samping yang timbul dan salah satunya ialah menurunnya *social life skill* yang juga berakibat fatal bagi kelestarian budaya yang ada di Indonesia. Adapun *social life skill* ini menjadi perantara budaya dari waktu ke waktu, generasi satu dan generasi selanjutnya akan mampu saling menyampaikan dan memberikan wawasan tentang kebudayaan pada saat telah ada hubungan baik yang tentunya dibangun dari *social life skill* yang mumpuni. Salah satu yang kini telah terpinggirkan oleh adanya perkembangan jaman ialah permainan tradisional, sebuah unsur budaya yang tidak dapat lepas dari masa kanak-kanak dan remaja. Permainan-permainan kini disajikan sebatas di dalam layar dan tentunya pemain tidak terlibat langsung dalam permainan tersebut, dari sedikit gambaran ini dapat dikatakan bahwa dalam permainan-permainan instan ini tidak mendukung pengembangan *social life skill* anak karena di dalamnya minim interaksi dengan individu lain.

Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang mengintegrasikan kemampuan berfikir kreatif sekaligus kinestetik untuk dapat mengendalikan permainan tersebut. Sinergitas keduanya menjadi nilai lebih dari permainan tradisional yang belum dimiliki oleh permainan-permainan instan yang sedang berkembang dewasa ini. Keterampilan kinestetik adalah kemampuan yang lebih condong pada gerak fisik, pola perilaku dan kemampuan fisik dalam berinteraksi. Penting bagi individu untuk melatih diri memiliki kualitas kinestetik yang baik. Aktivitas sosial media yang sedang marak saat ini mampu memberikan dorongan kemajuan pola pikir melalui konsep-konsep modern yang ditawarkan dan pembaharuan yang disajikan di dalamnya serta konten-konten yang lebih maju, di sisi lain perannya dalam melatih

kemampuan kinestetik masih belum dapat terlihat dan atau bahkan tidak ada karena tantangan yang disajikan hanya berupa pelatihan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah.

Dilihat dari pemanfaatannya, teknologi semakin praktis dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa batasan ruang dan waktu. Menilik hal tersebut dapat ditarik rumusan bahwa perlu adanya terobosan baru terkait peningkatan keterampilan kinestetik dan sosial untuk mengimbangi persoalan yang terjadi. upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kinestetik inib menjadi bagian terpenting pada tumbuh kembang anak dan remaja yang notabnya merupakan konsumen teknologi dengan tingkat penerimaan yang bebas dalam artian belum memahami batasan-batasan dalam penggunaannya.

Permainan Tradisional Egrang untuk Melatih Keterampilan Kinestetik dan Sosial merupakan salah satu inovasi solusi yang mampu mengintegrasikan beberapa poin permasalahan di atas dalam satu wadah sebagai upaya pelestarian nilai-nilai tradisional penciri kebudayaan Indonesia sekaligus meningkatkan kemampuan kinestetik dan sosial anak yang semaikin kesini harus menjadi perhatian pokok. Permainan tradisional yang menjadi khas Indonesia hubungannya dengan peningkatan keterampilan kinestetik serta sosial anak dan remaja tidak lain adalah mampu mendorong anak untuk mengenali dirinya dan identitasnya sebagai bangsa Indonesia yang kemudian memunculkan sikap-sikap sosial yang lebih toleran dan terbuka pada perkembangan sosial kebudayaan. Permainan tradisional egrang dalam hal ini menjadi inovasi pelatihan kinestetik dan sosial yang tidak meninggalkan nilai-nilai kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan.

B. KAJIAN PUSTAKA

Bermain merupakan salah satu aktivitas penting untuk meningkatkan tumbuh kembang anak, khususnya pada usia-usia pertumbuhan. Bermain menjadi stimulus adanya pola gerak dan pemikiran baru bagi anak-anak untuk mendukung proses tumbuh kembangnya. Pada prosesnya, bermain dianjurkan untuk dinikmati dengan rasa senang, sehingga segala yang terjadi dalam proses permainan mampu menjadi sarana belajar bagi anak. tahapan-tahapan permainan memiliki nilai-nilai pembeajaran tersendiri yang memberikan dampak psikologis berupa rasa senang, antusias, dan bahkan tantangan bagi pelakunya. Soetjatiningsih(1998) menyatakan bahwa bermain merupakan unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreatifitas, dan sosial. Di dalamnya terdapat interaksi-interaksi yang tidak terduga dan mengalir begitu saja melalui setiap langkahnya, dan terdapat hal-hal baru yang kemudian menjadi pembelajaran tersendiri bagi anak.

Permainan merupakan objek bermain dengan konten tertentu yang dapat meberikan dampak bagi pelakunya. Pengerucutan dari pengertian mainan tersebut ialah pada konten, dimana bagian inilah yang nantinya akan menentukan arah pemainnya. Maksudnya konten dalam permainan ini yang menentukan baik atau tidaknya permainan ini untuk diterapkan oleh anak-anak dan remaja. Oleh sebab itu permainan yang diterapkan oleh anak atau remaja pada masa pencariannya ialah permainan yang dapat memberikan pengaruh baik bagi perkembangannya serta termasuk di dalamnya ialah pengaruh terhadap perkembangan mental dalam bersosial serta kinestetik. Menurut Diana (2010) permainan berarti sarana mensosialisasikan diri, artinya permainan menjadi sarana bagi anak untuk berkenalan dengan masyarakat. Sehingga diharapkan dalam permainan terdapat interaksi antara anak-anak atau remaja dengan masyarakat atau orang-orang di sekitarnya agar supaya fungsi sosialisasi yang ada pada permainan dapat tersampaikan dengan baik kepada pelakunya.

Mengenalkan diri sebagai anggota masyarakat, menghargai, serta mengenal masyarakat secara luas merupakan bagian yang mejadi *benefit* seseorang ketika bermain. Permainan juga merupakan sarana untuk menggali sekaligus mengenali kemampuan dan potensi anak untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut. Sama halnya dengan uji kemampuan, saat bermain akan terlihat bagaimana perilaku dan kecenderungan anak melalui tingkah laku yang muncul secara spontan pada saat melakukan permainan. Selanjutnya anak menjadi mudah dalam memahami berbagai macam benda, sifatnya, serta peristiwa-peristiwa yang berlangsung di lingkungannya (Mutiah, 2010). Dan untuk orangtua menjadi mudah untuk menentukan perlakuan bagi anak dan pengembangan apa yang dapat diterapkan kepada anak. Dalam keadaan bermain memungkinkan bagi anak untuk menunjukkan bakat, imajinasi, dan kecenderungan-kecenderungannya secara spontan, sehingga tampak karakter anak melalui permainan.

Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, ceria, atau bahkan mengalami kekecewaan. Semua itu kemudian menjadi pembelajaran tersendiri bagi anak khususnya pada aspek pengendalian emosi dan mentalnya saat berinteraksi dengan orang lain, segala bentuk emosi mungkin saja terjadi akan tetapi pembawaan yang tepat terkadang suka untuk dikendalikan dan bermain menjadi sarana pelatihan pengendaliannya. Permainan juga berperan sebagai sarana pendidikan karena permainan menyajikan rasa kepuasan, kegembiraan, kebahagiaan. Banyak hal baru yang didapat meskipun mungkin telah dilakukan berkali-kali akan tetapi nilai-nilai spontan yang muncul di dalam bermain inilah yang menjadi pembelajaran khususnya dalam hal sosial dan kinestetik. Selain itu permainan juga merupakan sarana pelatihan mengenai aturan, pematuhan terhadap norma-norma dan larangan, bersikap jujur, loyal, dan berbagai sikap yang mempersiapkan mental anak untuk dapat menyikapi kehidupan sosial di masyarakat dengan baik. Tahapan-tahapan permainan khususnya permainan berkelompok atau yang dilakukan secara bersama-sama memiliki aturan yang disepakati di awal agar permainan dapat berjalan sesuai yang dikehendaki oleh kelompok. Misalnya permainan egrang, tidak ada aturan yang pasti bagi semua orang untuk bermain egrang dengan cara tertentu seperti harus dengan kecepatan sekian, atau dikatakan menang setelah menempuh jarak sekian tetapi aturan itu dibuat khusus untuk kelompok tertentu yang akan memainkannya dan itu berbeda-beda setiap kelompok tidak sama bergantung pada kesepakatan pemainnya. Pada proses inilah muncul kemampuan-kemampuan tertentu anak yang tidak terlihat apabila tidak ada stimulus berupa permainan, antara lain kreativitas dalam membuat peraturan, sikap kehati-hatian dalam memutuskan aturan dan mengendalikan diri untuk menjalankan permainan sesuai dengan aturan yang telah disepakati.

Bermain menjadi aktivitas menyenangkan yang mempunyai nilai praktis, maknanya bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kualitas keterampilan dan kemampuan tertentu yang ada pada diri anak (Plato dkk, dalam Sujiono:2005). Dengan demikian peningkatan kualitas pada kemampuan tertentu anak tidak melulu dapat dimunculkan melalui ujian-ujian tertulis akan tetapi dapat dikenali dan dikembangkan melalui permainan. Permainan memiliki beragam manfaat antara lain:

1. Mengoptimalkan perkembangan mental dan fisik anak;

Permainan berisikan interaksi dan gerak fisik, dalam hal ini khususnya permainan tradisional. Dalam permainan interaksi antara satu individu dan lainnya tidak dapat dipungkiri adanya dan ini menjadi pelatihan yang secara tidak langsung dapat mengoptimalkan perkembangan mental anak dan remaja. Begitu pula dengan gerak fisik, pengintegrasian fungsi alat gerak anak dapat dilatih melalui cara anak dalam menyelesaikan permainannya dengan upaya-upaya sinergitas fisik untuk mencapai tujuannya dalam bermain.

2. Memenuhi kebutuhan emosi sesuai dengan tingkat usia dan lingkungan anak;

Interaksi sosial dan ketergantungan antar individu dipengaruhi oleh kemampuan pengendalian emosi diri. Maksudnya ialah bahwa dalam berinteraksi dibutuhkan pengendalian emosi yang baik atau stabil sehingga sebagai makhluk sosial yang saling bahu membahu satu sama lain dapat terjalin hubungan yang harmonis khususnya timbal balik antara manusia satu dengan lainnya yang tidak dapat dielakkan. Gesekan dalam interaksi yang muncul dalam permainan menjadi fase pelatihan dan uji diri dalam pengendalian emosi dan hal-hal yang berkaitan dengan perasaan.

3. Mengembangkan kemampuan dan kreatifitas anak dalam berbahasa dan berkomunikasi;

Bermain khususnya permainan tradisional rata-rata merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok. Dalam permainan itu pun ada perannya masing-masing dan anak dituntut untuk dapat memerankan perannya dengan baik sesuai dengan aturan yang berlaku dalam permainan. Komunikasi antar individu disini dilatih dan dikembangkan melalui peran-peran tersebut. Sehingga anak dapat mensimulasikan bagaimana komunikasi yang seharusnya dilakukan dan diteapkan pada posisi-posisi sosial tertentu. Misal permainan egrang, di dalamnya ada pemain juga ada anak yang berperan untuk menjadi pengamat finish, untuk menentukan siapa pemenang dalam permainan ini. Tentunya anak yang diberi peran sebagai pengamat ini harus dapat berkomunikasi dengan baik untuk menyampaikan

hasil pengamatannya yakni mengumumkan juara dengan bahasa yang tepat sehingga dapat diterima oleh kawan-kawan kelompok bermainnya.

4. Membantu sosialisasi diri anak terhadap masyarakat.

Permainan mempertemukan anak dengan lingkungannya, seperti halnya permainan tradisional yang menstimulus sosialisasi anak terhadap masyarakat melalui kegiatannya yang cenderung dilakukan secara bersama-sama. Hal tersebut membawa dampak pengenalan diri anak kepada masyarakat baik pengenalan personal, karakter dan kemampuannya.

Bermain berperan untuk menstimulus perkembangan kaitannya dalam hal kemampuan kognitif, afektif, serta motorik, bahasa dan sosial (Suyanto, 2005). Permainan Tradisional Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertandingkan. Sedangkan kata tradisional menurut sumber yang sama ialah pola pikir dan bertindak yang senantiasa didasarkan atas norma dan *culture* yang ada di masyarakat dengan diimplementasikan kontinyu secara turun temurun. Permainan tradisional memiliki ciri khas yang menjadi pembeda, yakni kekhususan dan sentuhan kebudayaan pada setiap unsur permainan itu sendiri. Berbagai jenis permainan tumbuh dan berkembang di darata Indonesia sebagai permainan tradisional. Jika ditelaah lebih dalam faktanya permainan yang ada di setiap daerah sesungguhnya memiliki kesamaan-kesamaan tertentu seperti alat atau mainannya, jumlah pemainnya dan lain-lain, dalam hal inilah sentuhan budaya lokal suatu wilayah berperan menjadikan permainan antara wilayah satu dengan lainnya berbeda yaitu nilai-nilai yang ingin disampaikan meskipun konteks permainannya sama.

Mulai dari tata aturan, langkah-langkah, maupun penamaan permainan tradisional pada masing-masing wilayah berbeda disesuaikan dengan budaya masing-masing. Tumbuh kembang permainan tradisional tidak dapat dipukul rata antara satu wilayah dengan wilayah lainnya karena ia tumbuh serta mengalami perkembangan berdasarkan kebutuhan dan perubahan yang ada di masyarakat setempat. Permainan tradisional pada umumnya berupa replika dari kehidupan sosial masyarakat yang diterapkan secara regenerasi. Tujuannya adalah memberikan gambaran kepada anak-anak dan remaja tentang konsisi kehidupan sosial yang dijalankan dalam wilayah tersebut.

Salah satu contohnya ialah permainan pasaran, secara tidak langsung permainan ini menggambarkan miniatur jual beli atau muamalah yang terjadi pada kehidupan masyarakat. Ada penjual ada pembeli kemudian ada tawar menawar di dalamnya, ini termasuk pembelajaran langsung yang mengena pada diri anak karan disimulasikan sendiri disesuaikan dengan karakter usianya. Berbagai permainan lain sejatinya merupakan miniatur-miniatur semi pelatihan *social life skill* yang dikembangkan bagi generasi penerus masyarakat. Permainan apapun itu termasuk salah satunya permainan tradisional egrang membantu memberikan stimulus munculnya kemampuan kinestetik dan *social life skill* pada diri pemainnya.

Permainan tradisional egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang pada masa kini mulai jarang dijumpai. Permainan tradisional egrang termasuk permainan yang hampir hilang dan tidak dikenal lagi karena berbagai faktor yang muncul seiring berkembangnya jaman. Berkurangnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional egrang bambu tersebut sebagai dampak yang tidak dapat dipungkiri di era digital ini. Permainan yang membutuhkan keselarasan fikiran dan gerak fisik seperti halnya permainan egrang kini tidak lagi diminati. Kemudahan yang disajikan pada masa ini membawa paradigma instant dan mendorong generasi untuk berorientasi pada hal-hal yang mudah dan tidak melelahkan karena disini tidak mempertimbangkan nilai-nilai sosial kinestetik yang dapat dimunculkan. Permainan tradisional egrang merupakan permainan yang memanfaatkan potensi alam Indonesia sekaligus menjadi bagian dari budaya yang patut dibanggakan. Dan salah satu upaya untuk itu ialah dengan menerapkannya menjadi wadah bagi peningkatan berbagai macam kemampuan pada diri pemainnya.

Adapun potensi alam yang menjadi poin penting permainan tradisional egrang ini ialah bambu. Sebagai bahan baku utama dalam pembuatan egrang, bambu menjadi potensi alam yang melimpah ruah di Indonesia. Pemanfaatannya sebagai egrang memberikan nilai lebih karena pada banyak wilayah, bambu hanya dijadikan sebagai pembatas antara desa atau kawasan satu dengan yang lainnya. selain itu pada umumnya bambu digunakan untuk menunjang perkembangan property namun dewasa ini *furniture*

dengan bahan baku utama bambu mulai jarang diminati dan cenderung beralih pada bahan baku jati, mahoni dan lain-lain. Sehingga *potential value* yang ada pada bambu mulai berkurang khususnya pemanfaatannya di bidang *furniture*. Selanjutnya bambu memiliki nilai strategis untuk dapat dikembangkan melalui pendaayagunaannya sebagai bahan baku permainan tradisional egrang. Fungsi bambu disini memiliki nilai lebih pada massa bambu itu sendiri yang ringan sehingga dapat dengan mudah digunakan untuk berjalan berbeda dengan jenis kayu lainnya yang padat dan bertekstur keras serta memiliki massa yang tidak efisien untuk digunakan sesuai aplikasi permainan tradisional egrang.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemanfaatan bambu sebagai bahan baku egrang ini adalah sekali dayung dua pulai terlampaui, maknanya ialah sekali produksi egrang bambu dapat memaksimalkan potensi bambu sekaligus kembali mengangkat kebudayaan Indonesia melalui permainan egrang. Upaya-upaya strategis semacam inilah yang kemudian menjadi nilai lebih permainan tradisional egrang. Baoesastra Jawa menyatakan bahawa egrang merupakan dolanan atau permainan tradisional dengan menggunakan alat yang berupa batang bambu yang didesain sedemikian rupa dan disebut egrang. Egrang bermakna bambu atau kayu yang diberi pijakan (untuk kaki). Kekhasan permainan tradisional egrang ini tentunya menjadi keuntungan bagi pelestarian nilai-nilai kebudayaan sekaligus upaya eksplorasi kekayaan alam di negara ini.

Egrang adalah alat permainan yang terbuat dari dua batang bambu dengan panjang masing-masing kurang lebih 2 meter. Selanjutnya kurang lebih 50 cm dari alas bambu utama dilubangi dan dimasuki bambu dengan ukuran 20-30 cm yang kemudian berfungsi sebagai pijakan kaki. Egrang terdiri dari satu pasang dimana akan dijadikan pijakan bagi kaki kanan dan kiri sehingga dapat melangkah bergantian. Egrang ini dibuat sesuai kebutuhan pemainnya, diselaraskan dengan ukuran tubuh pemainnya sehingga dapat diaplikasikan dengan nyaman. Namun ada kalanya egrang berukuran sama, biasanya dibuat tinggi dan menantang pemainnya tanpa menilik pada ukuran tinggi badan pemainnya.

Bambu yang biasa digunakan sebagai bahan utama pembuatan egrang adalah bambu apus atau wulung, dalam pembuatan egrang sedikit dapat dijumpai penggunaan bambu petung atau ori yang lebih besar ukurannya dan kurang kuat. Setiap daerah memiliki pilihan dan kekhasannya masing-masing termasuk kaitannya dengan jenis bambu yang digunakan untuk membuat egrang, dan hal ini tidak menjadi masalah. Sejatinya alat dalam permainan egrang yang juga disebut egrang ini lebih terbatas pada permainan individu atau rombongan. Maknanya permainan ini dapat digunakan bermain oleh anak secara individu atau beberapa anak secara berombongan. Fleksibilitas permainan ini menjadikannya mudah untuk diterapkan, jika berkesempatan bermain bersama maka dapat dilakukan secara bersama dan berkompetisi, namun untuk berlatih sendiri pun dapat dilakukan dengan mudah.

Permainan egrang seringkali digunakan untuk mengisi waktu luang dan bersantai serta sangat jarang dipakai untuk permainan perlombaan. Namun dewasa ini permainan egrang banyak dijumpai mewarnai perayaan Kemerdekaan. Perlombaan-perlombaan yang diselenggarakan di kampung-kampung untuk memeriahkan kemerdekaan cenderung memilih permainan ini sebagai salah satu sarana hiburan dan upaya pelestarian kebudayaan. Sehingga pada masa ini permainan tradisional egrang hanya dapat dijumpai pada momen-momen tertentu saja tidak dapat dijumpai dalam waktu yang bebas meskipun sebenarnya dapat dilakukan setiap waktu. Adapun tata cara memainkan permainan ini ialah dengan menginjakkan kaki pada alat pijakan yang telah dibuat pada 50 cm di atas ujung kaki egrang, selanjutnya anak dapat berjalan dengan bertumpu pada pijakan egrang tersebut

Keterampilan kinestetik adalah kemampuan fisik yang spesifik, yang meliputi hal-hal semacam keseimbangan, koordinasi, kekuatan, keterampilan, serta kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan sebagai respon dari sentuhan atau faktor lain yang mengenai indera. Indikator penelitian ini berdasarkan pada pembahasan diatas mengenai kemampuan kinestetik anak (Sujiono 2004 2.16) sebagai berikut : Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik Anak pandai menirukan gerak-gerak orang lain Anak memiliki keseimbangan fisik yang baik Anak memiliki ketahanan fisik yang baik Kemampuan kinestetik perlu dikembangkan dan dilatih.

Pola kinestetik khususnya pada anak merupakan suatu hal yang penting karena akan berdampak secara berkelanjutan. Sama halnya dengan keterampilan kinestetik, keterampilan sosial juga merupakan

aspek penting dalam perkembangan mental anak untuk menjadi bekal baginya mengarungi jaman yang semakin kesini membutuhkan tidak hanya kemampuan kognitif melainkan juga pola kinestetik untuk dapat terus mempertahankan diri untuk tidak tereliminasi oleh perubahan. Kemampuan kinestetik menjadi hal penting untuk dilatih sejak dini mengingat perkembangan masa telah menyajikan hal-hal mudah yang dikhawatirkan berdampak pada penurunan pembiasaan kinestetik yang aktif dan cekatan. Berbagai upaya konkret dapat dilakukan untuk menstimulus kualitas kemampuan ini.

Keterampilan sosial atau *social skill* adalah keterampilan yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain sesuai posisi dan peran yang ada dalam lingkungan sosial. Menurut (Sjamsuddin & Maryani, 2008) Keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilah, dan mengelola informasi, dapat senantiasa antusias dalam mempelajari hal-hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari, mampu mengembangkan kemampuan komunikasi melalui media strategis berupa komunikasi lisan maupun tulisan, menghargai sesama, saling memahami satu sama lain, serta mampu membuka diri untuk bekerjasama dengan individu lain yang memahami, menghargai, dan mampu bekerjasama dengan orang lain yang majemuk, dapat mentransformasi kemampuan akademik yang dimiliki serta memanfaatkannya dalam beradaptasi dengan masyarakat dan mampu berkembang seiring terjadinya perubahan di masyarakat. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan keterampilan sosial seseorang dapat mentransformasikan pemikiran-pemikirannya untuk diterima dan diterapkan oleh masyarakat luas. Keterampilan sosial ini perlu adanya latihan untuk mencapai kualitas yang baik, karena untuk jangka waktu yang panjang perlakuan terhadap lingkungan sosial tidak bisa dipukul rata dan perlu ada keterampilan yang baik untuk bisa menyesuaikan diri dalam hubungan masyarakat yang majemuk.

Berdasarkan pengertian di atas terlihat bahwa keterampilan kinestetik dan sosial keduanya penting untuk dikembangkan sejak dini. Mengingat berbagai tuntutan jaman harus segera dipenuhi melalui inovasi-inovasi kreatif dan solutif maka salah satu inovasi yang dapat mendukung peningkatan keterampilan tersebut ialah melalui penerapan permainan tradisional egrang yang dapat meningkatkan keterampilan kinestetik dan sosial anak. Pelestarian budaya sekaligus peningkatan sumber daya manusia dikemas dalam satu wadah berupa penerapan permainan egrang.

C. METODE PENERAPAN

Metode penerapan yang digunakan dalam mengimplemmentasikan permainan tradisional egrang ini ialah metode permainan *outdoor*. Metode permainan *outdoor* merupakan metode penerapan permainan tradisional yang membawa permainan untuk diterapkan di luar ruangan. Ter khususnya untuk permainan egrang yang sangat relevan dan efektif untuk diterapkan di ruang terbuka, metode ini dapat mendukung ketercapaian tujuan permainan tradisional egrang yang diharapkan. Metode ini dilakukan untuk mempermudah pengaplikasian permainan egrang mengingat gerak aktif yang harus dilakukan dalam permainan ini, maka dibutuhkan ruang terbuka yang memungkinkan gerak bebas.

Metode permainan *outdoor* menjadi solusi pendukung terselenggaranya kegiatan bermain egrang untuk melatih keterampilan kinestetik dan sosial. Adapun dasar penggunaan metode ini ialah menilik pada keadaan lantai ruang kelas yang licin, sehingga tidak memungkinkan penerapan permainan egrang ini di dalamnya. Sehingga kemudian permainan *outdoor* menjadi solusi, dimana ruang terbuka atau *outdoor* memiliki kondisi permukaan bumi berupa tanah, paving, atau aspal yang memiliki karakter tidak licin dan dapat menyesuaikan kontak alas kaki egrang. Hal tersebut memperhatikan tingkat keseimbangan egrang yang tercipta dari kontak alas dan permukaan bumi. Dengan demikian pemain permainan tradisional egrang dapat berjalan dan menggunakan egrang dengan mudah dan leluasa. Selain itu dengan bermain di luar ruangan, mendukung pula pada pelatihan keterampilan sosial melalui interaksi dengan individu lain yang dijumpai. Relevansi ini menjadi alasan kuat untuk menerapkan permainan tradisional egrang untuk melatih kemampuan kinestetik dan sosial ini menggunakan metode permainan *outdoor*.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan metode di atas, terlebih dahulu dilakukan pengamatan terkait adanya perubahan kualitas pola kinestetik dan sosial pada generasi muda khususnya anak-anak. Adapun aktivitas kesehariannya lebih condong pada aktivitas individu dan interaksi yang terjadi ialah sebatas dengan layar atau monitor, sebagai berikut :

Inisial	Kecenderungan Aktivitas	Kemampuan Kinestetik	Kemampuan Sosial
A	<i>Game Online</i>	Senang berada di tempat yang nyaman.	Memiliki kecenderungan menganggap orang lain adalah lawan.
B	<i>Social Media</i>	Senang berada di tempat yang nyaman.	Kurang percaya diri dalam interaksi secara langsung.
C	<i>Game</i>	Senang berada di tempat yang nyaman.	Kurang responsif terhadap sapaan orang lain.
D	<i>Game</i>	Senang berada di tempat yang nyaman.	Kurang responsive.
E	<i>Social Media</i>	Senang berada di tempat yang nyaman.	Memiliki banyak referensi <i>style</i> sehingga meningkatkan sifat konsumtif.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa interaksi individu melalui layar atau monitor mengarahkan pada penurunan atau menghambat perkembangan kinestetik dan sosial. Hal tersebut menunjukkan perlu adanya *healing innovation* guna menekan dan menghambat timbulnya dampak yang tidak diinginkan. Adapun *healing innovation* atau inovasi penyembuhan dan penanggulangannya berupa penerapan permainan tradisional egrang yang mengintegrasikan pelatihan sosial dan kinestetik di dalamnya. Permainan tersebut dipilih dengan beberapa kualifikasi yang memiliki keunggulan untuk meningkatkan kemampuan kinestetik dan sosial individu. Permainan tradisional ini pada penerapannya mengarah pada pengasahan kemampuan kinestetik, dengan membangun sinergi antara otot-otot kaki, lengan, keseimbangan tubuh, serta otak selaku *control center*. Permainan tradisional egrang mempertemukan individu satu dengan lainnya yang menjadikan adanya interaksi sosial, pemahaman antar individu, kerjasama, dan kepedulian satu sama lain.

Gerakan-gerakan yang dimunculkan melalui langkah-langkah yang ada dalam permainan mampu melatih ketangkasan, kolaborasi, dan keterampilan melakukan gerak. Dengan demikian permainan yang memanfaatkan bambu sebagai medianya ini merupakan alternatif yang solutif dalam mengatasi permasalahan penurunan kemampuan kinestetik dan sosial pada individu. Kemampuan sosial yang juga menjadi permasalahan dewasa ini akibat kemundurannya, juga memerlukan solusi yang dapat diterima khususnya mengingat keberagaman yang ada di Indonesia sehingga memerlukan solusimasalah yang dapat diterima oleh semua kalangan, dan salah satunya adalah permainan tradisional egrang ini. Dikatakan dapat diterima berdasarkan atas persebaran permainan ini tidak terbatas pada satu daerah tertentu saja, akan tetapi berbagai daerah di Indonesia baik pedesaan maupun perkotaan dapat menerima permainan ini sebagai salah satu kebudayaan bangsa yang harus diangkat kembali dan dinikmati kembali potensinya sebagai stimulus peningkatan kualitas kinestetik dan sosial.

Perlu adanya alternatif kegiatan yang mendukung individu untuk berinteraksi dan bertatap muka dengan individu lain sebagai bentuk pelatihan bersosial. Permainan egrang merupakan permainan yang dapat dilakukan secara efektif di luar rumah, guna menyesuaikan karakter egrang. Sejauh ini permainan egrang belum relevan dengan kondisi bahwa lantai rumah bersifat licin sehingga tidak sesuai dengan

permukaan alas egrang yang juga licin. Oleh sebab itu permainan egrang lebih cocok dilakukan di luar rumah sehingga dapat diambil hasil yang maksimal dari penerapan permainan ini. Adanya keaktifan pola gerak fisik dalam permainan tradisional engrang menjadikannya cocok dan tepat apabila menjadi sarana peningkatan aspek kinestetik pada individu khususnya anak-anak dalam masanya yang dalam ranah berlatih dan pembiasaan. Selanjutnya terkait kemampuan sosial, permainan ini menunjang kebutuhan besosial melalui penerapannya yang berkelompok serta implementasinya di luar ruang, memberikan peluang untuk individu yang memainkannya untuk bertemu dan berinteraksi dengan banyak orang dengan variasi karakter dan latar belakang. Dengan demikian individu secara langsung dapat saling bertegur sapa, bertemu dan menikmati kehidupan sosial tanpa harus terkungkung dengan aktivitas bermain sendiri. Permainan tradisional engrang pada umumnya dimainkan secara bersama, berlomba antara individu satu dengan lainnya sehingga dari hal tersebut timbulah interaksi secara langsung yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan sosialnya.

E. PENUTUP

Permainan tradisional engrang merupakan permainan tradisional yang dengan penerapannya dapat meningkatkan kemampuan dalam hal kinestetik dan sosial sekaligus menjadi sarana mengangkat budaya Indonesia. Di lain sisi penerapan permainan tradisional ini dapat mengeksplor potensi kekayaan alam yang ada di Indonesia yakni pohon bambu. Permainan tradisional engrang ini dapat dimainkan dengan metode permainan outdoor yang mengarah pada kebebasan pola kinestetik dan melatih kreatifitas gerak melalui pertahanan diri di atas egrang. Selain itu terdapat sinergi antara kemampuan kinestetik dengan kemampuan berpikir cepat dan tepat dalam pengambilan keputusan, hal ini menjadikan permainan engrang sebagai salah satu langkah yang juga strategis untuk melakukan elevasi pada aspek kognitif. Selanjutnya melalui metode permainan outdoor menjadikan kemampuan sosial individu terasah secara langsung dan memberikan pengalaman sosial yang dapat mempengaruhi sikap dan kemampuan interaksi individu satu dengan lainnya.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecenderungan berinteraksi sebatas layar monitor dapat menurunkan kemampuan kinestetik dan sosial individu. Hal tersebut diakibatkan interaksi antar individu tidak terjadi secara langsung atau bahkan tidak sama sekali terdapat interaksi. Kemampuan kinestetik dan sosial individu merupakan dua hal yang penting dimiliki oleh setiap individu. Keduanya mempengaruhi kualitas hidup sekaligus juga produktivitas. Inovasi permainan tradisional engrang untuk meningkatkan kemampuan kinestetik dan individu merupakan terobosan baru untuk meningkatkan kemampuan individu dalam hal kinestetik dan sosial.

F. DAFTAR PUSTAKA

- B, S., & YN, S. (2005). *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini : Panduan Bagi Orang Tua dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sjamsuddin, & Maryani, E. (2008). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial*.
- Soetjatiningsih. (1998). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Suyanto. (2005). *Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.