

## PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN DASAR ANAK

### *TRADISIONAL GAMES IN IMPROVING CHILDREN'S BASIC ABILITIES*

Nofrans Eka Saputra<sup>1</sup>  
Yun Nina Ekawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Departement of Psychology, Jambi University/ nofransekasaputra@unja.ac.id

<sup>2</sup>Departement of Psychology, Jambi University/ yunninaekawati@yahoo.com

#### ABSTRACT

**INTRODUCTION** *Jambi Traditional Game is one of the cultural parts in Jambi. Traditional game is something (a game) that sticks to the norms and customs through generations that can provide the sense of satisfaction or pleasure for the player. Jambi traditional game is an educational game that has been existed since ancient times, hereditary or habitual, and have benefits in improving the basic skills of children. Technological development, especially modern games nowadays are beginning to diminish traditional games in Jambi Province.*

**METHOD** *This research is a qualitative research with ethnography study. This study aims to identify traditional games that had been passed down through generations, to identify and describe Jambi traditional games that can be used in improving the basic skills of children, to describe the traditional game activities that are still performed by children, and finding the right way to socialize traditional Jambi games related to basic skills of children. The data were collected by using in-depth interview method, FGD, and were analyzed by using triangulation method.*

**RESULT** *The results of the study showed that there were thirteen (13) traditional game designs that are appropriate to the age of early childhood, and three (3) of them required guidance from adults / parents while in the process. The basic skills developed by traditional games are kinesthetic intelligence, linguistic intelligence, logical-mathematical intelligence, visual-spatial intelligence, musical intelligence, natural intelligence, interpersonal intelligence, Intrapersonal Intelligence, Spiritual Intelligence.*

**CONCLUSION AND RECOMMENDATION** *This traditional gameplay can also emerge character values in children, such as religious values, nationalist, independent, gotong royong (mutual cooperation), integrity. Traditional game socialization can be done by compiling pocket books on games that can be introduced in early childhood education such as playschool and Kindergarten in the form of direct experience as well as training in making Games Tool Education/Alat Permainan Edukatif (APE) based on local culture and disseminated through the website in the form of digital books.*

**Keywords:** *traditional games, children's basic skills, digital media*

#### Pendahuluan

Perkembangan teknologi memiliki peran dalam mendorong terwujudnya kemajuan sosial dan kesejahteraan masyarakat. Inovasi kecanggihan teknologi dapat menyajikan berbagai hiburan, hobi, media berita, jejaring sosial, dan aplikasi pekerjaan yang mudah didapatkan melalui *gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, *e-reader*, *play station portable* (PSP) dan *laptop*.

Penggunaan *gadget* atau alat teknologi informasi yang mudah terkoneksi dengan internet ini mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. pengguna *gadget* bukan hanya orang dewasa namun juga anak-anak. Survei yang dilakukan oleh theAsianparent Insights (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki *gadget* dan anak dengan usia 3 – 8 tahun pada 5 negara yakni

Indonesia, Malaysia, Singapura, Thailand dan Philipina. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3 – 8 tahun. 98% responden anak-anak usia 3 – 8 tahun merupakan pengguna *gadget*, 67% diantaranya menggunakan gadget milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gadget milik sendiri. Hasil survey ini menunjukkan bahwa pengguna gadget saat ini bukan hanya orang dewasa hingga remaja, namun juga anak-anak. Sebanyak 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan *gadget* atau perangkat seluler (*mobile device*), kebanyakan gadget digunakan sebagai media atau alat bermain, yakni untuk memainkan aplikasi permainan (*games*).

Penggunaan *gadget* ini dipermudah karena akses internet yang bisa didapat darimana saja, di rumah, sekolah, kantor bahkan Mall. *Internet World Stats and Populations Statistics* (2017) mencatat per 30 Juni 2016 bahwa Indonesia termasuk peringkat 5 (lima) pengguna internet terbesar di dunia. Jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 132.700.000 orang dari total penduduk Indonesia saat itu berjumlah 258.316.015 orang atau dengan tingkat penetrasi 51,4%. Hal ini tentu mengindikasikan bahwa internet telah menjadi bagian aktivitas keseharian dari masyarakat Indonesia, termasuk anak-anak.

Bermain merupakan hak setiap anak, tanpa dibatasi oleh usia. Tedjasaputra (2007) menjelaskan mengenai pasal 31 Konvensi Hak-hak anak (1990) yang berisikan yaitu “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni. Apabila merujuk hal ini “apakah bermain *gadget* termasuk hak anak”?.

Setiap bentuk permainan merupakan hak anak, namun tentu memiliki syarat, misalnya tidak berbahaya, sukarela meningkatkan kemampuan eksplorasi anak dan interaksi sosial, mendukung kemampuan emosional, atau dengan kata lain mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kesan yang melekat pada penggunaan *gadget* oleh anak-anak saat ini adalah kecanduan bermain games *online*. Nur (2013) menghimpun berbagai berita, baik dari media cetak bahkan online mengenai dampak kecanduan games *online*. Dampak kecanduan

game *online* bagi anak bisa dikategorikan sangat buruk seperti bolos sekolah, anak menjadi agresif, nekat merampok dan mencuri, mencabuli temannya, bahkan bunuh diri. Hal ini menjelaskan bahwa games *online* lebih mendorong anak untuk berperilaku *destruktif* daripada mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dampak negatif ini sudah seharusnya membuat pemerhati, pendidik maupun peneliti lebih peka dalam mengenalkan berbagai bentuk permainan yang telah ada secara turun temurun, seperti permainan tradisional. Bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai-nilai moral yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak.

Tim penyusun Panduan Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Anak Usia dini (2004) menguraikan ada 9 (sembilan) kecerdasan yang mampu di stimulasi oleh permainan tradisional yaitu kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa); kecerdasan logika matematika (kemampuan menghitung); kecerdasan visual-spasial (kemampuan ruang); kecerdasan musikal (kemampuan musik/ irama); kecerdasan kinestetika (kemampuan fisik baik motorik kasar dan halus); kecerdasan natural (keindahan alam); kecerdasan intrapersonal (kemampuan hubungan antar manusia); kecerdasan intrapersonal (kemampuan memahami diri sendiri); kecerdasan spritual (kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan). Hal ini tentu membuat permainan tradisional semakin diperlukan karena banyak manfaatnya bagi perkembangan anak.

Secara empiris, penelitian Yudiwinata dan Handoyo (2014) menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan, termasuk kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya. Ekawati, dkk (2010) menjelaskan bahwa permainan tradisional ternyata mampu berpengaruh dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak

Sisi lain, meskipun manfaat permainan tradisional sangat banyak bagi tumbuh kembang anak, tidak banyak orangtua yang mengetahui manfaat tersebut, bahkan orangtua sangat jarang masih mengingat bagaimana memainkannya dan jarang menceritakan permainan tradisional yang pernah di mainkan dulu pada anak-anaknya. Hal ini tentu membuat eksistensi permainan

## Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak

tradisional semakin tidak diketahui oleh masyarakat luas.

Sebagai upaya dalam memperkenalkan permainan tradisional ini perlu kiranya untuk mengidentifikasi berbagai bentuk permainan ini yang pernah dilakukan oleh masyarakat, khususnya di Provinsi Jambi. Terlebih identifikasi permainan tradisional ini telah lama dilakukan yaitu pada tahun 1979/1980 yang mengurai 20 (dua puluh) buah permainan rakyat daerah. Namun buku-buku maupun tulisan mengenai hal ini belum pernah diketahui. Permainan tradisional yang telah diidentifikasi akan di publikasikan dengan media digital. Hal ini diharapkan akan menjadi dukungan bagi pemerintah Indonesia untuk dapat memajukan masyarakat serta pendidikan nasional, yang berakar pada kebudayaan Nasional (Pasal I ayat 2 Undang-Undang No II tahun 1989), yang mengandung pengertian bahwa penyelenggaraan pendidikan nasional anak selalu berpijak pada bumi dan budaya Indonesia serta kearifan lokal.

### Metode

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif yaitu studi etnografi. Penelitian ini dilakukan di beberapa daerah Kabupaten/Kota di Provinsi Jambi. Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria tokoh masyarakat/ tokoh adat, pelaku permainan tradisional, guru PAUD. Informan penelitian ini berjumlah 9 orang.

Instrumen utama adalah peneliti sendiri dengan dibantu oleh daftar pertanyaan yang tersruktur mengenai identifikasi permainan tradisional, kemampuan dasar yang dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional, bagaimana cara mensosialisasikan permainan tradisional. Observasi juga dilakukan dalam keseharian informan yang terkait dengan penggunaan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari. FGD dilakukan untuk mengetahui cara sosialisasikan mengenai permainan tradisional. Setelah pengumpulan data dilakukan, maka penelitian melakukan verifikasi terhadap hasil wawancara, observasi. Hasil verifikasi akan dilanjutkan melalui analisis data dengan metode triangulasi.

### Hasil

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi maka diketahui bahwa permainan tradisional Jambi merupakan permainan yang

dilakukan secara turun-menurun serta memberikan rasa puas atau senang hati si pelaku. Permainan tradisional yang dimaksud juga termasuk alat permainan edukatif (APE) yang berfungsi untuk memberikan pendidikan pada anak; aman tidak berbahaya bagi anak (tidak tajam dan tidak beracun); menarik bagi anak, sederhana, murah, mudah penggunaannya; ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak; sesuai dengan minat dan taraf pertumbuhan dan perkembangan anak; berfungsi mengembangkan kemampuan dasar anak dan menstimulasi kecerdasan ganda (*multiple Intelligences*).

Adapun kutipan wawancara mengenai hal itu yaitu “*Sudah lamo nian permainan tu lah ado. Dari nenek moyang dulu, turun temurun dio tu*” (If 1, If 3) dan *biasonyo itu beguno nian buat anak-anak biso buat dewek, dak bahayo, bahannyo ado di alam ko la. (If 4, if 6). Banyak guno yo, ado anak yang belajar jadi orang besak, misalnya rajo. Ado anak biso begawe kayak pedagang, berhitung go la (if 4, if 7).*

Bentuk-bentuk permainan tradisional ditemukan berjumlah ± 30 bentuk permainan yang 13 diantaranya merupakan permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini. Permainan-permainan tradisional yang termasuk yaitu terompa batok, serabut kelapo dorong, suruk-surukan batu, kalung tangkai ubi, rajo-rajoan atau ratu-ratuan, congklak/ dakon, peperangan/ bedil bambu, baling-baling terbang, gasing, kelereng/ ekal, permainan lompat karet/ main tali, setinjak/egrang, tangkup.

Bentuk-bentuk permainan tradisional tersebut terjabarkan pada kutipan berikut “*Ado banyak caro mainkanyo...ado yang pakai batok, pake daun ubi go la, bambu elok go la, sekarang ko masih ado la anak-anak siko main karet gelang tu na*” (If1, If 4, If 7). *Apo be jadi mainan dulu tu dak, sabut kelapo jadi go la, batoknyo jadi go, haa yang pake kayu tinggi tu tau dak awak, kito bejalan diatas tu, kayak orang gedang (raksasa) jalan*” (If2, If 3). *Main apo ko yang pakai batu kecil-kecik tu, disuruk (di sembunyikan), trus dulu ado dari bambu di buat senapan / tembak-tembakan guno kayak pejuang tempo dulu tu na (If 5, if 6).*

Permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak usia dini ini memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan dasar anak dan menstimulasi kecerdasan majemuk. Kemampuan dasar yang dapat

berkembang melalui permainan tradisional tersebut yaitu kecerdasan kinestetika (KK), kecerdasan linguistik (KL), kecerdasan logika-matematika (KLM), kecerdasan visual-spasial (KVS), kecerdasan musikal (KM), kecerdasan natural (KN), kecerdasan interpersonal (Kinter), kecerdasan intrapersonal (Kintra), kecerdasan spritual (KS).

Secara khusus kemampuan dasar anak yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional yaitu kemampuan motorik halus dan kasar (KK), kemampuan menghitung dan kemampuan untuk fokus dalam menyelesaikan masalah (KLM), kemampuan untuk berinteraksi/ bermain dengan teman sebaya dan bermain secara bergantian (Kinter), kemampuan berkomunikasi atau berdialog dengan teman sebaya dan dengan orangtua / dewasa (KL), kemampuan untuk mengekspresikan perasaan senang dalam bermain, dan mengembangkan motivasi dan keterampilan dalam mengelola kesabaran (Kintra), kemampuan dalam menentukan jarak dan menentukan ruang (KVS). Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.

Adapun kutipan wawancara mengenai hal itu yaitu *“permainan tradisional berguna dalam membangun kemampuan anak untuk mandiri, disiplin, belajar berdialog dengan teman, mulai belajar berhitung, serta mau mengemukakan pendapatnya sendiri (if 8). Sejauh yang saya tahu bahwa bermain tradisional dapat merangsang motorik halus dan kasarnya, serta anak-anak yang bermain akan senang karena berkumpul dengan teman sebayanya (if 9). “jika diamati dan dimaknai permainan tradisional dari jaman dulu itu, banyak faedahnya. Misalnya membangun mental anak menjadi lebih berani, mandiri, mengetahui alam dengan sendirinya, mampu mengolah bahan alami, belajar bekerja sama, belajar mengungkapkan suka atau tidak suka terhadap sesuatu (if 8, if 9)*

Permainan tradisional ini juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Karakter religius dikembangkan melalui kemampuan percaya diri dalam bermain, bersahabat, melindungi sesama teman, dan mencintai lingkungan. Karakter nasionalis dikembangkan melalui kemampuan menjaga lingkungan, taat aturan bermain, menjaga kekayaan bangsa, dan menghormati keragaman budaya, suku dan agama ketika bermain dengan teman sebaya lainnya. Karakter

mandiri dikembangkan melalui kemampuan meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat bermain permainan tradisional, keberanian mencoba hal yang baru, tahan banting disaat gagal bermain, serta mencoba bangkit lagi. Karakter gotong royong dikembangkan melalui kemampuan untuk kerja sama, menghargai teman sebaya yang lain saat bermain, tolong menolong bagi teman yang membutuhkan, tidak mendiskriminasi teman yang tidak bisa bermain dengan baik. Karakter integritas dikembangkan melalui kemampuan bertanggung jawab disaat anak bertugas menjadi pemain penjaga, dan melatih kejujuran anak disaat bermain.

Seperti dapat dilihat pada kutipan berikut *“selain membangun kemampuan dasar anak. Permainan ini sangat terkait dengan pengembangan nilai-nilai karakter. apa yang saya tahu ini sebenarnya lah lama terjadi misalnya anak bermain tradisional harus jujur, tidak pilih-pilih teman kalo main, kerjasama dengan yang lain (if 8, if 9).*

Berdasarkan fokus grup diskusi (FGD) dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional yang dimiliki oleh Daerah Jambi, juga memiliki kesamaan baik dalam nama, bentuk, cara bermain dan seterusnya. Misalnya dalam permainan terompa batok sebenarnya bisa juga disebut egrang batok, permainan Rajo-rajoan sebenarnya di Jawa dikenal sebagai permainan dalam membuat Mahkota / Kuluk, permainan congklak juga dikenal sebagai permainan dakon, sabut kelapo dorong juga dikenal sebagai kereta roda dua. FGD juga menyimpulkan bahwa permainan tradisional seperti suruk-surukan batu, peperangan untuk anak usia 7-13 tahun sebenarnya bisa juga dimainkan oleh anak usia dini dengan bimbingan orang dewasa saat bermain. Hal ini dikarenakan permainan tersebut masih mudah dilakukan serta tidak membutuhkan keterampilan /pemahaman yang kompleks. Hasil FGD juga menguraikan bahwa tidak banyak PAUD dan TK melakukan bermain dengan permainan tradisional. Hal ini dikarenakan sulitnya implementasi permainan-permainan tersebut, dan jarangya ketersediaan lapangan luas untuk melakukan permainan tersebut.

Berdasarkan hal itu perlu kiranya untuk melakukan sosialisasi mengenai permainan tradisional di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), serta Taman Kanak-kanak. Kegiatan sosialisasi dapat berbentuk pengalaman belajar langsung dengan mengaplikasikan permainan tradisional. Melalui

## Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak

penggunaan buku saku tersebut yang telah disusun melalui media digital akan memudahkan guru-guru PAUD dan Taman Kanak – kanak dalam mengimplimentasikan pengalamannya melalui kegiatan belajar di sekolah. Buku saku permainan tradisional berisikan bagaimana cara memainkannya serta dilengkapi gambar-gambar yang menarik untuk anak-anak. Adapun gambar tersebut dapat dilihat pada gambar 1.

Sisi lain, kegiatan sosialisasi bisa juga dilakukan dengan membuat poster, serta sosialisasi di media massa dan media sosial. Harapannya dengan kegiatan tersebut dapat membangun pemahaman dan komitmen masyarakat untuk melestarikan warisan budaya, khususnya permainan tradisional.

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa permainan tradisional memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan dasar anak. Permainan tradisional mudah dilakukan baik dalam cara bermain, maupun membuat alat permainannya. Daerah Jambi memiliki 13 permainan tradisional yang terkait dengan usia anak usia dini yang secara keseluruhan mampu mengembangkan kemampuan dasar anak sekaligus menanamkan karakter pada anak. Permainan tradisional dapat disosialisasikan melalui media masaa, media sosial, poster, dan kegiatan bersifat edukatif sosial budaya seperti penyusunan buku saku permainan tradisional

### Saran

Penelitian ini disadari masih jauh dari kata sempurna. Dalam penelitian ini tentunya masih banyak kekurangan sehingga peneliti merasa perlu memberikan saran-saran membangun yang ditujukan kepada beberapa pihak supaya manfaat yang diperoleh lebih komprehensif dan aplikatif.

Saran bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan dengan mengembangkan topik permainan tradisional melalui menggunakan pendekatan yang berbeda.

Bagi Himpaudi Provinsi Jambi dapat membantu dalam sosialisasi buku saku permainan tradisional yang telah disusun oleh peneliti. Bentuk kegiatan yang dilakukan bisa dengan pengalaman langsung untuk bermain permainan tradisional maupun pelatihan membuat alat permainan edukatif berbasis permainan tradisional

Bagi masyarakat umum, peneliti telah membuat sebuah buku permainan tradisional untuk anak usia dini Jambi yang berkaitan dengan aspek psikologis khususnya kemampuan dasar anak usia dini yang dapat dijadikan sebagai alat untuk memperkenalkan salah satu kebudayaan yang ada di Provinsi Jambi sekaligus sebagai arsip kebudayaan bangsa.

### Daftar Pustaka

Ekawati, Y. N., Saputra, N. E., Rozalina., Restya, W. P. D., Nurlita, I., (2010). Pengaruh bermain melalui permainan tradisional terhadap kecerdasan intrapersonal anak. *Jurnal Ilmiah Mhasiswa berprestasi* Vol. 1 No. 2. Universitas Ahmad Dahlan

Internet World Stats Usage and Population Statistics. (2017). Alphabetical List of Countries. Diakses dari <http://www.internetworldstats.com> pada tanggal 19 Februari 2017.

Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter* No. 1. Universitas Negeri Makasar.

Suharsaputra, U. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung : Refika Aditama

Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Penerbit Grasindo

The Asian Parent Insights. (2014). *Mobile Device Usage Among Young Kids*.<https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sgmedia/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>. Diakses pada tanggal 27 juli 2015

Yudiwinata, H. P., Handoyo, P, (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradigma* Vol. 02 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya.

Gambar 1. Bentuk Permainan Tradisional (Terompa Batok) dalam Buku Saku



Permainan Tradisional sebagai Upaya  
Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak

Tabel 1. Hubungan antara Permainan Tradisional dengan Kemampuan Dasar Anak

Permainan Tradisional	KK	KL	KVS	KM	KN	K Inter	K Intra	KS	KLM
Terompa Batok	√	√	-	√	-	√	√	√	√
Serabut Kelapo Dorong	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Suruk-surukan Batu	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Kalung Tangkai Ubi	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Rajo-rajoan/ Ratu-ratuan	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Congklak/ Dakon	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Peperangan/ Bedil Bambu	√	√	-	-	-	√	√	√	√
Baling-baling Terbang	√	√	-	-	-	√	√	√	√
Gasing	√	√	-	-	-	√	√	√	√
Kelereng/ Ekal	√	√	-	-	-	√	√	√	√
Permainan Lompat Karet/ Main Tali	√	√	-	-	-	√	√	√	√
Setinjak / Egrang	√	√	√	-	-	√	√	√	√
Tangkup	√	√	√	-	-	√	√	√	√

Keterangan :

Kecerdasan Kinestetika (KK)

Kecerdasan Linguistik (KL)

Kecerdasan Logika-Matematika (KLM)

Kecerdasan Visual-Spasial (KVS)

Kecerdasan Musikal (KM)

Kecerdasan Natural (KN)

Kecerdasan Interpersonal (K Inter)

Kecerdasan Intrapersonal (K Intra)

Kecerdasan Spritual (KS)