

IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA DI TAMAN KANAK-KANAK KOTA PADANG

Oleh: Nurhafizah, Azlina Mohd. Kosnin
Universitas Negeri Padang

Email : nurhafizah_ismail87@yahoo.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan atau pengimplementasian permainan tradisional Indonesia di Taman Kanak-kanak kota Padang. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan dari bulan September sampai bulan November tahun 2012. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Informan penelitian ini adalah guru dan siswa Taman Kanak-kanak kelompok B1. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian data analisis dengan menggunakan teknik analisa data Miles dan Huberman dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh selama penelitian. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa : (1) Dari perencanaan yang dibuat guru terlihat bahwa Permainan Tradisional Indonesia tidak menjadi bagian dari perencanaan pembelajaran secara spesifik. (2) Dari Pelaksanaan konsep bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain di Taman Kanak-kanak tidak dijalankan sepenuhnya, terkesan hanya sebatas wacana saja, apa lagi pelaksanaan permainan tradisional Indonesia sendiri, walaupun ada hanya sekali-sekali atau insidental saja dan tidak terkonsep dengan baik.

Keywords: Anak Taman Kanak-kanak, Pelaksanaan bermain, Permainan Tradisional Indonesia

PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia merupakan faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa dan usaha pembangunan sumber manusia haruslah berupa suatu proses yang berkesinambungan sejak usia dini. Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki potensi untuk berkembang secara optimal, maka pendidikan yang diberikan haruslah sesuai dengan tahap perkembangan anak-anak (Yuliani, 2008).

Pendidikan anak usia dini saat ini mendapat perhatian penting di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dengan adanya Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal (Dirjen PAUDNI) yang memfokuskan perhatiannya kepada anak-anak

dari usia lahir hingga 6 tahun. Pendidikan pada usia dini sangat penting dilaksanakan karena merupakan awal pembentukan dan perkembangan keperibadian manusia (Israwati, 2012).

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan pendidikan awal bagi anak usia 4 sampai 6 tahun (Undang-undang Pendidikan RI No.20 tahun 2003 pasal 28). Berdasarkan undang-undang ini, lembaga pendidikan Taman kanak-kanak diarahkan untuk perkembangan anak-anak secara holistik. Taman Kanak-kanak merupakan tahap penting bagi pengembangan potensi yang ada pada anak dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Taman Kanak-kanak

merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, kompetensi sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang akan dilewati oleh anak-anak, oleh karena itu Taman Kanak-kanak perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif yaitu mampu memberikan rasa aman, tenteram dan menyenangkan bagi anak karena di Taman kanak-kanak akan diberikan stimulasi, bimbingan, pengasuhan dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan mengasah kemampuan dan keterampilan anak dengan menciptakan kondisi dan lingkungan dimana anak dapat bereksplorasi sesuai dengan pengalaman yang dapat mereka peroleh dengan cara memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya melalui pengamatan, peniruan dan eksperimen yang dilakukan berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan yang ada pada anak – anak Taman Kanak-kanak. Depdiknas (2004).

Belajar bagi anak dilakukan melalui bermain. Dengan bermain kemampuan anak menjadi lebih baik dan semakin kompleks, penyaluran pikiran dan penerahan kemampuannya sangat dipengaruhi oleh kesempatan dan peluang berinteraksi dengan lingkungannya, yang berpadu menjadi hasil pengalaman baru. Pengalaman hanya didapatkan jika mereka mendapat kesempatan lebih banyak bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam banyak hal anak-anak setiap melakukan aktivitas bermain, pengetahuannya akan bertambah dan perbendaharaan kata akan lebih banyak. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan tertentu pada anak-anak, Mayke S. Tedjasaputra (2003).

Di Indonesia saat ini, mulai dari remaja hingga kanak-kanak telah terjangkau dengan kesenangan bermain pada permainan yang tidak berinteraksi dengan orang lain. Permainan – permainan tersebut seperti handpone, internet, *video games*, televisi dan

lain-lain. Anak begitu menyatu dengan permainan itu, sehingga seringkali tidak memperdulikan lingkungan. Anak sibuk sendiri dengan alat permainannya. Seringkali lupa waktu, lupa makan, lupa mandi, lupa sholat, apalagi jika orantuanya bekerja, tak ada pengawasan, maka hal tersebut akhirnya menjadi kebiasaan yang membuat anak-anak lalai. Apalagi permainan dan tontonan yang menjadi kesenangan anak tersebut, seringkali mengandung unsur - unsur kekerasan. Jika hal ini terus dibiarkan tentu tidak akan memberi kebaikan pada perkembangan anak dikemudian hari. Karena sejak awal mereka sudah ditawarkan tontonan dan permainan - permainan yang tidak mendidik, sehingga dapat mempengaruhi tempramen dan watak mereka serta bisa menyebabkan perilaku agresif seperti membuli. Gangguan psikologi seperti tekanan, agresivitas, perilaku anarkis jadi semakin meningkat. Riana Mashar, (2011).

Kesenangan terhadap jenis – jenis permainan yang menggunakan teknologi telah membuat anak-anak tidak lagi tertarik bahkan tidak mengenal jenis permainan lain seperti permainan tradisional Indonesia. Padahal permainan tradisional Indonesia ini merupakan jenis permainan yang dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak terutama pengembangan kemampuan emosi dan sosialisasi, karena hampir semua permainan tradisional yang ada di berbagai wilayah di Indonesia, sebahagian besar dimainkan secara berkelompok. Metanarasi (2011).

Sangatlah disayangkan bila ditelaah lebih dalam lagi, permainan tradisional khas Indonesia mulai hilang ditelan zaman. Dewasa ini, sangat jarang dijumpai anak yang bermain *congklak*, *gangsing*, *galasin*, *kudo-kudo*, dan permainan tradisional lain. Jarang sekali anak - anak menggunakan permainan tradisional sebagai pilihan permainan yang menarik bagi mereka sebagai imbas dari tawaran permainan - permainan canggih saat ini, terutama terjadi di kota-kota besar. Permainan tradisional yang sesungguhnya mengajarkan nilai - nilai luhur budaya bangsa sudah ditinggalkan perlahan demi perlahan dan kemungkinan hanya akan

menjadi cerita saja. Untuk itu permainan tradisional perlu diangkat lagi ke permukaan. Karena permainan tradisional memberi manfaat yang banyak kepada anak, permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai sarana dalam melestarikan budaya bangsa.

Guru mempunyai peranan penting dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak, termasuk dalam mengenalkan permainan tradisional ini. Hanya saja pada sebahagian Taman Kanak-kanak misalnya, proses pembelajaran masih berpusat pada guru, dalam kegiatan pembelajaran guru mendidik anak agar duduk manis, diam dan menjadi pendengar. Proses kegiatan pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain terlihat hanya menjadi slogan saja (hasil observasi awal). Proses pembelajaran seperti ini akan mengundang beberapa permasalahan dalam kelas sebagaimana dikatakan Mustafah dalam Bachrudin (2005) : 1) Jika peranan guru masih dominan, anak cenderung menjadi pasif ; 2) Jika guru kurang mau menerima pembaharuan, membuat dan memilih tema - tema pada buku teks yang telah baku, sehingga anak kurang empati, tidak bermotivasi, kurang kompetensi sosial dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari – hari; 3) Jika masih ada penyusunan tempat duduk secara klasikal yang cenderung mengasingkan satu anak dengan anak lain, akan membuat anak kurang bersosial dan sukar untuk berkomunikasi antar sesamanya ; 4) Jika bahasa dan tingkah laku guru kurang menyentuh emosi anak, anak akan menjadi kaku dan keras dalam berbicara.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini dirancang untuk mengetahui bagaimana pengimplementasian permainan tradisional Indonesia di Taman Kanak-kanak kota Padang. Secara khusus, pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah perencanaan guru sebelum pembelajaran ; (2) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan bermain, adakah permainan tradisional Indonesia dijadikan salah satu kegiatan yang digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak kota padang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di dua Taman Kanak-kanak di kota padang yakni Taman Kanak-kanak Lanud Padang dan Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Lubuk Minturun Padang, masing-masing dilaksanakan di Taman Kanak-kanak kelompok B. Penelitian dilakukan selama 3 bulan, dari bulan september sampai November 2012, yaitu tentang pengimplementasian permainan tradisional Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan menggambarkan sesuatu keadaan atau fenomena sebagaimana adanya dengan melibatkan tim penelitian sebagai pengamat dan pengkaji hasil penelitian, guru sebagai sumber data primer, serta dokumen pelaksanaan pembelajaran dan wawancara dengan anak sebagai data sekunder.

Metoda pengumpulan data dalam penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan interview, membuat catatan yang mendetail, mengumpulkan dokumen yang berhubungan dengan situasi serta foto-foto pelaksanaan pembelajaran, catatan observasi mendalam, wawancara, deskripsi pertemuan. Data yang telah diperoleh kemudian dioleh dengan cara kualitatif dengan teknik yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Taman Kanak-kanak tempat penelitian pertama yakni Taman Kanak-kanak Asmaul husna didirikan dengan misi utama untuk melayani anak-anak dari keluarga kurang mampu seperti anak tukang ojek, pemulung dan anak –anak yang berasal dari kelas ekonomi rendah sampai menengah lainnya. Jumlah personil di TK Asmaul Husna ada 5 orang. Satu kepala sekolah sekaligus merangkap guru dan 4 orang guru lainnya. Jumlah siswa dalam kelas penelitian yakni kelompok B1 sebanyak 18 orang anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 10 perempuan, dibimbing satu orang guru lulusan D2 PGTK. Luas tanah bangunan 130 m². Terdiri dari satu

ruang kepala sekolah dan 4 ruang belajar dengan ukuran bervariasi dan 1 kamar mandi. Alat permainan yang tersedia diluar kelas terdiri dari ayunan, bola dunia dan jungkat-jungkit.

TK kedua yakni TK Lanud Padang, didirikan dengan misi utama mendidik anak-anak terutama anak dari personel TNI AU yang ada di padang beserta anak dari kalangan masyarakat lainnya. TK Lanud ada 7 orang personil. Satu kepala sekolah dan 6 orang guru. Jumlah siswa dalam kelas penelitian yakni Kelompok B1 berjumlah 20 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan

yang dibimbing satu orang guru lulusan D2 PGTK. Luas tanah bangunan kurang lebih 1000 m². Terdiri dari satu ruang kepala sekolah dan 6 ruang belajar dengan ukuran bervariasi dan 1 kamar mandi serta halaman yang cukup luas. Alat permainan yang tersedia diluar kelas terdiri dari ayunan, bola dunia dan jungkat- jungkit.

Dari observasi yang telah dilakukan di kelas B1 dapat dilihat dalam tabel 1. Wawancara dilakukan pada guru dan anak. Wawancara dengan guru dan anak terdapat pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 1. Hasil Observasi

No	Fokus Observasi	Hasil Observasi
1	Guru TK Asma Uhusna Lubuk Minturun	<p>Dari pengamatan yang dilakukan terlihat guru tidak melibatkan anak dalam perencanaan pembelajaran. Guru menyiapkan RKH dengan kegiatan terpisah-pisah (tidak ada keterpaduan).</p> <p>Dalam pelaksanaan pembelajaran guru sudah berperan sebagai fasilitator dan pembimbing anak, ini terlihat ketika guru mendatangi anak dan berkeliling mengawasi anak ketika mengerjakan tugas yang diberikan.</p> <p>Dalam pelaksanaan kegiatan guru terlihat jarang sekali menggunakan konsep bermain sambil belajar. Kegiatan bermain dilakukan anak hanya pada jam istirahat yang sangat terbatas.</p> <p>Kegiatan belajar dalam kelas yang dilaksanakan cenderung pada kegiatan rutin akademik yang monoton.</p> <p>Dari observasi yang dilakukan setiap pertemuan tidak terlihat sama sekali guru menggunakan kegiatan permainan tradisional.</p> <p>Di setiap pengamatan yang dilakukan ketika observasi guru cenderung tidak memaksimalkan penggunaan alat permainan. Alat permainan di dalam ruangan (<i>indoor</i>) selain jumlah yang tidak memadai sesuai jumlah anak, alat permainan tersebut juga sering kali disimpan sehingga anak tidak dapat menggunakannya untuk bermain.</p> <p>Guru lebih cenderung melakukan kegiatan-kegiatan rutin yang bersifat akademik untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Sementara kebutuhan anak untuk bermain terkesampingkan. Prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain agaknya hanya slogan saja. Karena pada kenyataannya dilapangan guru terlihat lebih fokus untuk mengejar target kurikulum Hal ini bisa jadi karena tingkat pendidikan yang masih kurang memadai. Guru disini boleh dikatakan hampir tidak pernah mendapatkan</p>

Tabel 2. Hasil Wawancara Dengan Guru B1

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Guru
1.	Apakah ibu membuat rencana kegiatan pembelajaran harian (RKH) setiap hari?	Ya
2.	Apakah ibu dalam membuat rencana kegiatan pembelajaran (RKH) melibatkan anak?	Tidak
3.	Apakah ibu mengenal permainan tradisional Indonesia yang dapat diaplikasikan kepada anak?	Ya, tapi sedikit
4.	Apakah dalam perencanaan kegiatan pembelajaran (RKH), ibu memasukkan kegiatan Permainan tradisional Indonesia sebagai salah satu kegiatan?	Tidak ada (TK Asmaulhusna), Jarang (TK Lanud AU Tabing)
5.	Apakah ibu memahami manfaat pelaksanaan permainan tradisional Indonesia untuk mengembangkan kemampuan anak?	Ya, tapi sedikit
6.	Apakah ibu pernah melakukan kegiatan permainan tradisional Indonesia bersama anak di sekolah?	Hampir tidak pernah (TK Asmaul Husna). Sekali-sekali (TK Lanud AU Tabing)
7.	Adakah hambatan yang ibu temukan untuk melaksanakan kegiatan permainan tradisional Indonesia dalam kegiatan pembelajaran?	Ya ada hambatan karena halaman sekolah sempit untuk melakukannya (TK Asmaul husna). Tidak ada hambatan, tapi tidak ada dalam kurikulum (TK Lanud AU Tabing)

Tabel 3. Hasil Wawancara Dengan Anak B1

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Anak
1.	Apakah kegiatan yang anak lakukan di sekolah?	Belajar
2.	Apakah anak senang melakukan berbagai kegiatan di sekolah?	Kadang – kadang senang, kadang-kadang tidak.
3.	Kenapa tidak senang kegiatan di sekolah?	Karena capek, bosan, karena belajar terus.
4.	Apakah anak suka bermain di sekolah?	Suka sekali
5.	Apa saja permainan yang dilakukan di sekolah?	Main kejar-kejaran, ayunan, perosotan, dan lain-lain
6.	Apa saja permainan tradisional yang anak kenal?	Gak tau
7.	Apakah anak tahu dengan permainan tradisional?	Gak tau
8.	Apakah anak pernah main permainan tradisional?	Pernah, Main petak umpet (Setelah dijelaskan)
9.	Apakah bentuk permainan yang anak suka?	Main petak umpet karena

10.	Apakah anak dirumah suka bermain?	aku Cuma tau itu Sukalah...
11.	Apa permainan yang anak suka mainkan ketika berada dirumah?	Play station, nonton film kartun, main robot, main mobil-mobilan, dll.
12.	Apakah orangtua suka membelikan alat permainan?	ya.
13.	Alat permainan apa saja yang pernah dibelikan orangtua?	Macam-macam, boneka (anak perempuan), mobil- mobilan, <i>mobil remote</i> , <i>play station</i> (beberapa anak), dll
14.	Dimana saja kalau bermain di rumah?	Di dalam rumah, atau di halaman.
15.	Pernah main kerumah teman?	Tidak (sekali-sekali)
16.	Pernah sewa <i>play station</i> di rental?	Pernah (sering).

Pembahasan

Usia kanak-kanak merupakan masa peka yang amat penting bagi pendidikan anak pada masa tersebut, tempaan akan memberi bekas yang kuat dalam kehidupan anak selanjutnya. Kesalahan dalam mengembangkan anak memiliki efek negatif jangka panjang yang sulit di perbaiki. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada pasal II ayat 14 menyatakan pendidikan anak usia dini adalah : Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

NAECY dalam Aisyah (2007 : 1.3) menyatakan bahwa anak usia dini adalah : Anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di Taman Penitipan Anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), kelompok bermain (*paly grup*) baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Menurut Garner dalam Wijana, dkk (2008 : 2.23) mengatakan bahwa pada hakekatnya setiap anak adalah anak yang cerdas. Dan menurut Frobel dalam Zaman, dkk (2008) mempunyai pandangan bahwa

anak sebagai individu yang pada kodratnya bersifat baik. Sementara Freud dalam Heni (2010) mengungkapkan usia dini adalah masa yang menentukan dan berpengaruh besar terhadap perkembangan hidup, dan kepribadian seseorang ditentukan sejak usia dini (0 – 5 tahun).

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam pendidikan anak usia dini adalah untuk menciptakan lingkungan dan pendidikan yang kondusif, demokratis dan komperatif agar semua potensi dan dimensi perkembangan yang ada dalam diri anak dapat berkembang dengan optimal, dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dapat membantu anak mengembangkan berbagai potensi baik fisik, emosi, social, dan kognitifnya, (Sue Bredekamp, 1987). Adapun Psikolog Turner dan Helmes dalam Heni (2010) mengatakan bahwa “ Bermain mempunyai pengaruh yang cukup besar bagi perkembangan sosial dan kepribadian anak, bermain merupakan kegiatan yang bermakna dan membantu anak berhubungan dengan lingkungan sekitar mereka, bermain juga menunjukkan karakter anak”.

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku kegiatan permainan tersebut, Dipper

(1998). Permainan tradisional di Indonesia memiliki jumlah yang tidak sedikit. Hampir di semua wilayah provinsi memiliki macam – macam permainan tradisional. Namun ada jenis permainan tradisional disatu wilayah ditemukan kemudian juga ditemukan di daerah yang lain, hanya saja dengan sebutan atau nama yang berbeda.

Selanjutnya contoh permainan tradisional dari berbagai provinsi di Indonesia, misalnya dari provinsi Sumatera Barat antara lain: Permainan *kudo-kudo*, *congkak*, permainan *sepak rago*, permainan *ulo-ulo*, permainan *gasiang*, permainan tali, permainan patok lele, permainan *sepak tekong*, dan lain-lain. Adapun dari contoh-contoh permainan tersebut pada umumnya dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Dengan demikian akan terjalin interaksi antara anak - anak yang terlibat dalam permainan tersebut.

Mengingat besarnya manfaat permainan tradisional Indonesia ini maka tidak ada salahnya pendidik dapat mengenalkan permainan ini sedini mungkin pada anak. Ada beberapa jenis permainan tradisional Indonesia yang dapat dilakukan oleh anak usia dini misalnya anak Taman Kanak-kanak. Namun demikian, peran orangtua dan guru sangat menentukan disini. Ketika berada dirumah tentu orangtua perlu menyediakan waktu bermain bersama anak, mengenalkan permainan tradisional dengan terlibat langsung, memberi anak kesempatan bermain dan memfasilitasi anak bermain bersama teman-temannya baik di dalam rumah maupun di lingkungan. Tidak menjadikan alat-alat permainan instan, canggih dan berteknologi tinggi sebagai alat permainan satu-satunya agar anak betah berada di dalam rumah. Di sekolah seharusnya guru berperan penting dalam mengenalkan, mengajak, dan terlibat langsung dalam permainan tradisional. Guru seharusnya dapat memasukkan permainan tradisional sebagai salah satu kegiatan penting dalam pembelajaran. Guru semestinya betul-betul menerapkan konsep bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis data pembelajaran baik di TK Asma ul husna dan TK Lanud AU Tabing permainan tradisional Indonesia belum menjadi kegiatan penting dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari perencanaan yang dibuat serta pelaksanaan kegiatan sehari-hari. Guru cenderung lebih menitikberatkan kegiatan yang berorientasi akademik saja dan terkesan mengesampingkan kebutuhan bermain anak apalagi permainan tradisional Indonesia. Guru menganggap permainan tradisional tak cukup menarik diimplementasikan dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan kurang pahaman, tidak adanya rujukan, kurang memadainya tempat, kurangnya komitmen, terbatasnya waktu, dan lain sebagainya. Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan pada guru.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada anak, terlihat bahwa anak sebahagian anak belum kenal permainan tradisional. Anak begitu menyukai jenis-jenis permainan yang menggunakan teknologi tinggi seperti *game-game* yang ada di komputer, *play station*, tontonan *film* kartun di televisi, yang lebih cenderung mengandung unsur-unsur kekerasan, dan dimainkan sendiri dan minus kerjasama dengan teman.. Hampir semua menjawab mereka menyukai permainan tembak-tembakan atau adegan berantam atau berkelahnya karena seru menurut mereka. Jika hal ini terus dibiarkan tentu tidak akan berdampak baik pada perkembangan anak dikemudian hari. Karena sejak awal mereka sudah disuguhi tontonan dan permainan-permainan yang tidak mendidik, sehingga dapat mempengaruhi tempramen dan karakter mereka serta dapat memicu perilaku agresivitas seperti *bullying*. Anak juga mengakui bahwa orangtua sering membelikan dan memfasilitasi mereka dengan permainan-permainan tersebut. Sedangkan di sekolah anak juga mengakui bahwa mereka hampir tidak pernah bermain permainan tradisional. Tetapi mereka mengaku senang ketika peneliti mengajak bermain

permainan tradisional. Parten dalam Sudono (2003), memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa anak hidup serta lingkungan dimana tempat anak hidup.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa : (1) Perencanaan yang dibuat guru belum menunjukkan bahwa permainan tradisional menjadi bagian dalam kegiatan pembelajaran. (2) Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran permainan tradisional Indonesia tidak menjadi kegiatan penting, permainan ini hanya bersifat selingan dan insidental kalau pun terlaksana biasanya tanpa perencanaan yang matang. (3) Dari wawancara dengan anak diketahui bahwa orangtua di rumah tidak menjadikan permainan tradisional sebagai sesuatu yang penting untuk mengembangkan kemampuan anaknya, orangtua cenderung menyukai membelikan mainan dan memfasilitasi anak dalam bermain permainan berteknologi tinggi dan kurang memperhitungkan dampaknya bagi perkembangan anak selanjutnya. Dari observasi dan wawancara dengan anak juga diketahui bahwa anak tidak begitu mengenal permainan tradisional, namun ketika melakukannya bersama peneliti tampak anak menyukai permainan tersebut.

Saran

Dari simpulan tersebut disarankan agar (1) Orangtua perlu mengenalkan, memberi peluang anak untuk bermain permainan tradisional Indonesia. Orangtua mesti paham dampak alat-alat permainan canggih dan berteknologi bagi perkembangan

jangka panjang anaknya. (2) guru perlu menjadikan permainan tradisional Indonesia sebagai salah satu kegiatan penting dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan anak yang lebih bernilai. Guru perlu menjalin kerjasama atau kolaborasi dengan orangtua dalam rangka pengimplementasian permainan tradisional Indonesia ini. (3) Kepada peneliti selanjutnya dapat menjadikan permainan tradisional Indonesia ini sebagai penelitian lanjutan terutama menggunakan metodologi PTK.

DAFTAR PUSTAKA

- Bronfenbrenner, U., & Ceci, S. J. (1994). *Nature-nurture reconceptualized in developmental perspective: A bioecological model. Psychological Review*, 101, 568-586. doi:10.1037/0033-295X.101.4.568
- Bredenkamp, Sue (Ed). 1987. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program Serving Children from Birth Age to 8*. Washington DC: NAEYC.
- Berk, Laura. E. 2003. *Child Development*. Boston: Pearson International Edition
- Bennett, N., Wood, L. & Rogers, S. (1997). *Teaching through play: Teachers' thinking and classroom practice*. Buckingham: Open University Press.
- Bedrova, E., & Leong, D.J. (2003). Chopsticks and counting chips: Do Play and foundational skills need to compete for the teacher's attention in an early childhood classroom? *Young Children*, 58,10-17
- Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri No. 58 tahun 2009 tentang Penyelenggaraan PAUD*. Jakarta : Depdiknas.