

# REBUILDING CHILDREN'S LOVE OF TRADITIONAL GAME IN ORDER TO GROW IT

**Salsabila Deona<sup>1,2</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>salsabiladeona0803@gmail.com

## ABSTRACT

*Playing is something that can't be released by children this activity they do almost every day. In this modern era, games played by children are increasingly sophisticated. So that the traditional game began to be forgotten. In fact, in terms of health, traditional games help more children in their growth and development. Children are in the golden age, at the age the physical and brain of the child are in a period of very rapid development. Therefore by playing traditional games can improve and help the children's physical and brain growth and development.*

**Keywords:** *Traditional Games, Children, Growth and Development*

## PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang tidak akan pernah dilupakan dan tinggalkan oleh Anak-anak pada umumnya. Dengan bermain anak bebas mengekspresikan diri mereka. Bermain adalah kebutuhan pokok bagi anak-anak, di samping itu dengan bermain anak dapat melihat lingkungan yang lebih luas sehingga akan menambah wawasan pada sang anak. Permainan yang dilakukan anak pada saat bermain akan berdampak sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangannya (Zaini, 2015).

Pada era saat ini kecanggihan dalam permainan yang dilakukan oleh anak semakin meningkat, sehingga membuat permainan tradisional yang biasa dimainkan mulai dilupakan. Era modern sekarang ini anak-anak lebih menyukai bermain dengan menggunakan Hanphone, Game Online, PlayStation dan permainan canggih lainnya. Anak-anak dulunya tidak mengenal Hp, Tablet dan Ps, namun kini faktanya anak berusia 5 atau 6 tahun yang notabeneanya masih berada pada sekolah dasar dan TK telah mengenal game-game canggih tersebut. Dan yang lebih disayangkannya lagi para orang tua dengan senang dan bangganya memberikan anak-anak mereka gadget serta tablet ini. Hal ini tidaklah baik, karena akan berdampak pada fisik, psikis dan otak anak. Jika dibandingkan dengan era sebelumnya di mana anak-anak belum mengenal gadget, mereka bermain dengan permainan tradisional seperti angklek, congklak, petak umpet dan permainan lainnya dan permainan ini sangat mereka gemari. Permainan tradisional ini tidak hanya sekedar membuat badan lelah saja, namun juga membantu tumbuh kembang fisik dan kognitif pada anak. Seperti yang dikatakan oleh Rogers C.S & Sawyers dalam Hasanah (2016), bermain dapat mengoptimalkan perkembangan anak, dan dengan permainan tradisional ini adalah salah satu cara karena permainan ini anak dituntut untuk lebih aktif dan lebih bebas berekspresi.

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat berpengaruh dan berdampak pada fisik, motorik, serta otak anak (Murti, 2018). Penelitian ini berfokus pada permasalahan bagaimana anak dalam bermain dan permainan seperti apa yang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Peneliti mengambil masalah ini dengan bertujuan agar dapat mengetahui permainan seperti apa yang cocok dan bermanfaat bagi anak, sehingga diharapkan dengan permainan yang dimainkan oleh anak dapat menstimulus tumbuh kembangnya.

## METODE

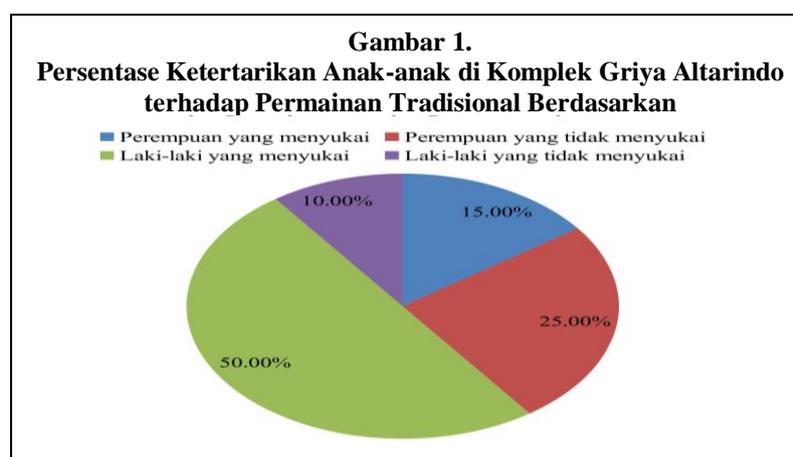
Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode studi kasus dan metode kualitatif. Fathoni dalam Prihatsanti, Suryanto, & Hendriani (2018), mengemukakan bahwa, studi kasus adalah salah satu metode yang meneliti suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi. Mulyana (2010 dalam Inten (2017), mengungkapkan, studi kasus adalah suatu uraian atau rincian mengenai aspek-aspek seorang individu, kelompok, dan situasi sosial. Peneliti juga menggunakan metode kajian pustaka, Menurut Creswell dalam Marzal (2016), kajian pustaka menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang telah ada, sedangkan menurut Geoffrey & Airasian dalam Aprinawati (2018), kajian pustaka yaitu, menganalisa dan menafsirkan penelitian dengan teori yang telah ada. Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa kajian pustaka adalah sebuah metode yang menghubungkan penelitian yang sedang dilakukan dengan literatur yang ada sebelumnya, serta mengkaitkan dengan teori atau pengetahuan yang telah ada atau yang diungkapkan oleh para ahli. Berlandaskan pada studi kasus dan metode kajian pustaka ini, peneliti melihat, memperhatikan, meneliti serta menilai tentang bagaimana anak dalam bermain dan permainan seperti apa yang mereka gemari.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi. Moris dalam Hasanah (2016), menjelaskan bahwa observasi adalah suatu kegiatan yang mencatat, merekam, serta membuat instrumen terkait dengan gejala atau suatu peristiwa yang terjadi. Observasi yang peneliti lakukan berlokasi di Komplek Griya Altarindo dengan subyek penelitian anak-anak yang berusia 6 hingga 12 tahun. Pada observasi ini peneliti dalam kurun hari tertentu memerhatikan dan meneliti bagaimana anak-anak tersebut bermain, serta memberikan beberapa pertanyaan pada anak-anak.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel. Dan diagram pie. Berdasarkan pada hasil studi kasus dan pengamatan yang telah peneliti lakukan pada anak-anak yang berusia 5 hingga 6 tahun di Komplek Griya Altarindo, dengan mengamati 20 anak (12 laki-laki dan 8 perempuan). Maka didapatkan hasil penelitian sebagai berikut.



Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 20 anak, yaitu 8 perempuan dan 12 laki-laki ditemukan bahwa: 1) Dari 12 anak laki-laki 10 di antaranya lebih menyukai permainan tradisional dan sianya lebih memilih bermain PlayStation, gadget dan game lainnya. 2) Persentase anak perempuan yang menyukai permainan tradisional lebih rendah dari pada anak laki-laki, karena dari 8 anak perempuan 3 di antaranya masih menggemari permainan tradisional sedangkan 5 lainnya kurang menyukai permainan tradisional.

Berdasarkan data di atas peneliti menemukan bahwa anak laki-laki lebih cenderung menyukai permainan tradisional dibandingkan dengan anak perempuan. Anak perempuan lebih menyukai

permainan yang simpel dan tidak membuatnya terlalu lelah. Sedangkan anak laki-laki lebih menyukai permainan yang energik seperti permainan tradisional cakbur, layang-layang dan permainan tradisinal lainnya.

Ada berbagai alasan yang diungkapkan oleh anak-anak dalam menyebutkan alasannya tidak menyukai permainan tradisional, berikut tabel alasan dari 7 anak yang tidak menyukai permainan tradisional.

**Tabel 1.**  
**Alasan Anak-anak yang Tidak Menyukai Permainan Tradisional di Komplek Griya Altarindo**

No	Subyek Penelitian	Alasan Tidak Menyukai
1	Anak 1	Permainan tradisional tidak menyenangkan dibanding game online
2	Anak 2	Permainan tradisional tidak terlihat seru atau membosankan
3	Anak 3	Permainan ini terlalu sulit
4	Anak 4	Permainan tradisional
5	Anak 5	Permainan tradisional tidak menyenangkan dibanding game online
6	Anak 6	Permainan tradisional tidak terlihat seru atau membosankan
7	Anak 7	Tidak terlalu menarik

## Pembahasan

### Bermain pada Anak

Bermain adalah segalanya bagi anak-anak. Kegiatan ini harus dilakukan setiap harinya dan bagi mereka bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Holis, 2016). Bermain dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan yang ada pada anak, maka dari itu bermain sangat bermanfaat bagi anak. Adapun manfaat dari bermain ini yaitu: *Pertama*, perkembangan kognitif. Menurut Piaget dalam Ibda (2015), menjelaskan bahwa ada 4 tahapan dalam perkembangan kognitif anak, yaitu: a) Tahapan sensorik motorik 0-2 tahun. b) Pra operasional konkrit 2-7 tahun. c) Operasional konkrit 7-11 tahun. d) Operasional formal +11 tahun. Untuk memenuhi tahapan perkembangan tersebut salah satu caranya adalah dengan bermain. Selain menyenangkan bagi anak bermain juga memiliki banyak manfaat. Bermain menyebabkan anak belajar berbagai hal baru, seperti menemui lingkungan baru, teman baru, dan banyak lainnya. dengan lingkungan baru anak akan mengenal jenis-jenis hewan, tumbuhan, dengan berbagai macam bentuk dan karakteristik. Dengan mempelajarinya maka akan menstimulus perkembangan otak atau kognitif anak.

*Kedua*, perkembangan fisik. Kegiatan bermain membuat anak banyak bergerak sehingga akan merangsang kinerja otot pada tubuh anak. Kuhlen & Thompson dalam U. Hasanah (2016), menjelaskan ada 4 aspek dalam perkembangan fisik, yaitu sebagai berikut; a) Sistem syaraf yang di mana memengaruhi kecerdasan dan emosi anak, dengan bermain dapat membantu mengembangkan kecerdasan anak, bermain membuat otak anak bekerja untuk mencari solusi bagaimana caranya ia dapat menang dalam permainan yang dilakukannya. b) Otot-otot, bermain membuat motorik kasar dan halus pada anak menjadi berkembang karena kegiatan bermain yang mereka lakukan akan membuat kinerja otot meningkat. c) Kelenjer endokrin, yaitu menyebabkan timbulnya perilaku baru atau tingkah laku baru. d) Struktur fisik atau tubuh, seperti tinggi badan dan berat badan, bermain akan memengaruhi struktur tubuh pada anak, misalnya anak yang sering bermain gelantungan, memanjat, dan melompat maka akan memengaruhi pada tinggi anak.

*Ketiga*, perkembangan kreativitas. Bermain menuntut anak untuk lebih berpikir kreatif dalam menyelesaikan permainan yang ia lakukan. Semakin sulit permainan tersebut maka akan membuat anak lebih tertantang berpikir kreatif dan menyelesaikan permainannya sendiri. *Keempat*, perkembangan sosial emosional. Dengan bermain anak akan belajar untuk mengontrol emosinya dan juga bermain membuat anak menjalin hubungan dengan teman yang seusianya sehingga akan membangun sosialitas pada anak. Ketika bermain bersama tema-temannya anak akan belajar mengalah, menerima kekalahan, saling berbagi, dan melatih sportifitas pada diri mereka. Melalui

bermain anak menyalurkan emosi yang ada pada dirinya dan juga bermain menjadi sarana untuk menghibur diri atau relaksasi bagi anak.

### **Membangkitkan Kecintaan Anak terhadap Permainan Tradisional**

Kegiatan bermain menstimulus pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Salah satu permainan yang sangat membantu dalam meningkatkan tumbuh kembang anak yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional ini memiliki banyak manfaat bagi anak. Berikut adalah manfaat dari permainan tradisional: *Pertama*, membuat anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional menuntun anak untuk berpikir kreatif, misalnya permainan congklak, permainan ini membuat anak berpikir bagaimana strategi yang akan dilakukan dalam memainkannya. Selain itu ada juga permainan lainnya seperti layang-layang, sebelum memainkannya anak-anak akan mencari bahan peralatan untuk membuat permainan ini sehingga anak akan dituntut untuk berpikir bahan apa yang bagus digunakan agar layang-layang dapat terbang tinggi serta membuat layang-layang menjadi secantik mungkin.

*Kedua*, membangun sifat kerjasama pada anak. Dalam permainan tradisional salah satu contohnya adalah permainan cakbur atau permainan bakiak. Permainan ini akan melatih kerjasama tim yang ada pada anak. Sehingga secara perlahan akan muncul rasa kerjasama pada anak. *Ketiga*, menambah wawasan anak. Permainan tradisional ada berbagai macam jenisnya, dan rata-rata permainan ini sebelum dimainkan terlebih dahulu dibuat sendiri oleh anak. Seperti permainan mobil-mobilan dari kulit jeruk, layang-layang dan banyak lainnya. Dengan membuat mainan sendiri anak akan mengetahui berbagai macam bahan yang berhubungan dengan tumbuhan atau alam sehingga akan menambah wawasan anak. Sambil membuat permainan yang akan dimainkan anak juga akan belajar mengenal lingkungan sekitarnya.

Melalui permainan tradisional anak mengalami pengalaman lebih banyak, dengan menjelajahi lingkungan baru yang tak pernah ia temui sebelumnya akan membuat anak menjadi lebih interaktif dan membuat anak ingin mengetahui tentang lingkungan baru atau obyek baru yang ia temui tersebut. Dengan begitu anak akan mempelajari tentang lingkungan baru dan obyek baru yang ia temui, sehingga akan menambah wawasan dan pengetahuan anak. Dengan permainan tradisional anak juga dapat memecahkan masalah, seperti dalam permainan congklak, atau cakbur yang merupakan permainan dalam bentuk kelompok. Permainan tradisional dapat mengembangkan kompetensi keterampilan anak, dan juga dapat mengasah sifat kepemimpinan pada anak, sehingga dengan bermain permainan tersebut akan membantu meningkatkan serta mengembangkan kognitif anak.

Ada banyak jenis permainan tradisional mengasah yang dapat dimainkan bersama anak, dan tidak mengharuskan berada diluar ruangan karena bisa dimainkan di dalam rumah, kamar dan ruangan lainnya. Permainan tradisional di dalam ruangan ada banyak ragamnya, seperti congklak, petak umpet, bola bekel, mobil-mobilan dari barang bekas dan banyak lainnya. Permainan tersebut tidak hanya sekedar bermain biasa saja. Permainan yang dimainkan dapat mengasah cara berpikir anak, bagaimana anak akan menyelesaikan masalah dalam permainan tersebut. Orang tua juga bisa turut hadir dalam permainan yang dilakukan anak. Saat orang tua ikut dalam permainan yang dilakukan oleh anak, ia akan merasa sangat senang maka dari itu orang tua tidak perlu ragu untuk mengajak anak bermain.

Jika bosan berada di dalam ruangan, maka bisa bermain di luar. Karena permainan tradisional tidak hanya dalam ruangan, permainan ini juga dapat dilakukan di luar ruangan. Ada berbagai jenis permainan tradisional di luar ruangan, seperti kelereng, layang-layang, cakbur (benteng sodor), sanjang rok dan banyak lainnya. Permainan tradisional di luar ruangan ini dapat membantu anak untuk lebih menjelajah dunia luar. Bermain di luar ruangan sangatlah bermanfaat terutama bagi kesehatan tubuh anak. Permainan yang dilakukan juga akan membuat anak lebih bersemangat. Permainan tradisional di luar ruangan dapat menstimulus kinerja otot anak sehingga akan membantu proses tumbuh kembang sang anak. Menurut Anna Surti Ariani spesialis psikolog anak dan keluarga, permainan dalam ruangan membantu fisik anak yaitu motorik kasar dan motorik halus, serta bermain di luar ruangan juga akan meningkatkan kecerdasan, pola pikir dan kognitif anak.

Ada beberapa hal peneliti usulkan dalam membangkitkan kecintaan anak terhadap permainan tradisional, yaitu: *Pertama*, peran orang tua atau bimbingan. Peran orang tua adalah yang paling

penting. Orang tua harus dapat membimbing anak dan memerhatikan anak dalam bermain jangan sampai anak salah dalam bermain. Era modern sekarang ini tak jarang orang tua memberikan anak mereka fasilitas, seperti Hp, Ps, dan Game canggih lainnya. Padahal ini tidaklah baik, karena anak belum pada usia yang tepat untuk diberikan fasilitas tersebut. Maka dari itu alangkah bagusnya jika orang tua dapat memainkan permainan bersama anak dengan permainan yang dapat membantu tumbuh kembang anak, seperti puzzle, congklak atau bola bekel yang tentunya akan melatih kognitif anak.

*Kedua*, menggabungkan permainan tradisional dengan permainan yang lagi trend. Kecanggihan zaman tidak mungkin bisa terelakan oleh anak, namun kita bisa membuat anak tetap memainkan permainan tradisional dan juga tidak ketinggalan zaman dengan permainan canggih. Misalnya dengan menggabungkan permainan yang lagi trend dengan permainan tradisional, seperti permainan PUBG dengan Pletokkan, permainan ini sangat mirip, permainan pletokkan menggunakan bamboo sebagai bahannya dan gulungan kertas sebagai pelurunya. Sedangkan permainan PUBG adalah game online tembak menembak. Dari sini kita bisa mengkreasi atau menggabungkannya, dengan pletokkan versi PUBG yaitu permainan peletokkan menggunakan seragam yang unik dari bahan yang dibuat sendiri semenarik mungkin sehingga akan menarik perhatian anak.

## KESIMPULAN

Bermain adalah kebutuhan pokok yang harus ada pada anak. Dengan bermain anak akan belajar mengenai berbagai hal. Permainan tradisional yang dilakukan oleh anak akan membantu menstimulus pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, dan otak anak. Ada beberapa manfaat dari permainan tradisional yaitu; a) Membuat anak lebih kreatif. b) Membangun sifat kerjasama atau kebersamaan pada anak. c) Menambah wawasan pada anak. Pada era modern sekarang ini permainan tradisional perlahan mulai dilupakan tertelan waktu. Padahal permainan ini sangat membantu berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan bagi anak. Maka dari itu kita harus dapat membangkitkan kecintaan dan minat anak terhadap permainan tradisional ini. Ada beberapa cara yang peneliti usulkan dalam membangkitkan kecintaan permainan tradisional pada anak, yaitu: a) Bimbingan orang tua saat anak bermain. b) Menggabungkan permainan tradisional dengan permainan yang lagi trend.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(23), 139–147. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/278057-penggunaan-model-peta-pikiran-mind-mappi-a5c8a045.pdf>
- Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik Observasi. *Jurnal At-Taqaddum*, 8(1), 21–46. Retrieved from [journal.walisongo.ac.id > index.php > article > download](http://journal.walisongo.ac.id/index.php/article/download)
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/viewFile/12368/8937>
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23–37. Retrieved from [journal.uniga.ac.id > index.php > article > download%0A](http://journal.uniga.ac.id/index.php/article/download%0A)
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*, 3(1), 27–38. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/viewFile/197/178>
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal MediaTor*, 10(1), 109–120. Retrieved from [ejournal.unisba.ac.id > article > download > pdf%0A](http://ejournal.unisba.ac.id/article/download/pdf%0A)
- Marzal, A. (2016). Menulis Kajian Literatur. *Jurnal Etnosia*, 1(2), 27–36. Retrieved from [journal.unhas.ac.id > index.php > etnosia > article > do...](http://journal.unhas.ac.id/index.php/etnosia/article/do...)
- Murti, T. (2018). Perkembangan Fisik Motorik dan Perseptual serta Implikasinya pada Pembelajaran

- di Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*, 26(1), 21–27. Retrieved from [journal2.um.ac.id > index.php > wsd > article > download%0A](http://journal2.um.ac.id/index.php/wsd/article/download/0A)
- Prihatsanti, U., Suryanto, & Hendriani, W. (2018). Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *Buletin Psikologi*, 26(2), 126–136. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus*, 3(1), 118–134. Retrieved from [%0Ajournal.iainkudus.ac.id > thufula > article > download%0A](http://journal.iainkudus.ac.id/thufula/article/download/0A)