

Permainan Tradisional Dapat Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak



Asri Ashari¹, Elan¹, Gilar Gandana¹

¹ Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

² Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

³ Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oktober, 2023

Revised November, 2023

Accepted, Desember 2023

Available online, Desember 2023

Kata Kunci:

Permainan tradisional, karakter

Keywords:

Traditional game, character



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Traditional games have positive values that can be applied to children, of course, they can be beneficial for children's development, one of which can stimulate the development of children's character. In carrying out game activities for children, the teacher needs to observe what character education values are contained in the game. The subject of this research is the Principal and Teacher Kober Nurul Iman. This approach uses a qualitative descriptive method. The data collection techniques used in this study are interviews and observation. The collected data is then processed to be presented as complete data. Based on the research that has been done, it can be concluded that traditional games contain character values for children. Teachers in providing developmental stimulation to children through games must observe the educational values contained in the game. So that later the teacher can provide suitable stimulation for children.

ABSTRAK

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat diterapkan kepada anak tentunya dapat bermanfaat bagi perkembangan anak salah satunya dapat menstimulasi perkembangan karakter anak. Dalam melakukan kegiatan-kegiatan permainan pada anak, guru perlu mengamati nilai pendidikan karakter apa saja yang terkandung pada permainan tersebut. Subjek penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Guru Kober Nurul Iman. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan untuk menstimulasi perkembangan karakter. Pendekatan ini menggunakan metode observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, dan observasi. Dari data yang terkumpul kemudian diolah untuk disajikan sebagai data yang utuh. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan maka permainan tradisional mengandung nilai karakter bagi anak. Guru dalam memberikan stimulasi perkembangan pada anak melalui permainan harus mengamati nilai-nilai pendidikan yang terkandung didalam permainan tersebut. Sehingga nantinya guru dapat memberikan stimulasi yang cocok bagi anak.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan fase kehidupan dimana individu mengalami peningkatan secara signifikan dalam perkembangannya. Sehingga dasar dan tujuan penyelenggaraan pada program pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan seluruh potensi dan kreativitas anak sesuai dengan

karakteristik perkembangannya agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Sutarman & Asih, dalam Devianti dkk, 2019, hlm. 68) Penyelenggaraan layanan pendidikan PAUD dapat mendukung berbagai aspek perkembangan serta dapat menyalurkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak.

Pada hakikatnya anak tidak terlepas dari kegiatan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Wariyanti, 2021, hlm.156) bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan suatu kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Selain itu Cowell dan Hazelton (dalam Munawaroh, hlm.87) menjelaskan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan-perubahan yang positif baik dalam hal jasmani, sosial, mental dan juga moral. Bermain dipandang memiliki nilai yang bermakna bagi anak usia dini melalui permainan. Melalui permainan dapat menstimulasi perkembangan anak salahsatunya dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dan menyenangkan bagi anak.

Jenis-jenis permainan yang dapat dikenalkan kepada anak untuk menstimulasi perkembangan anak sangat beragam salah satunya yaitu pada permainan tradisional. Menurut Hadriyani, dkk (2021, hlm. 100) menjelaskan bahwa bermain dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Permainan yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja salah satunya yaitu pada permainan tradisional. Mengenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting karena dalam permainan tradisional terdapat banyak manfaat terhadap perkembangan anak, selain itu juga dapat mengenalkan budaya.

Namun permainan tradisional sudah jarang dimainkan lagi oleh anak-anak, dengan adanya permainan modern pada gadget kini anak-anak lebih tertarik bermain gadget. Dengan demikian karena anak lebih banyak menghabiskan waktu bermainnya dengan gadget sehingga perkembangan sosial termasuk interaksi anak akan menjadi terbatas. Sehingga akan berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak.

“Sesungguhnya pendidikan karakter adalah suatu proses dalam memberdayakan (empowering) potensi yang dimiliki oleh peserta didik proses humanis (humanizing), dan proses pembudayaan (civilizing)”. (Surya, 2017, hlm. 156)

Penanaman nilai karakter harus diberikan sejak dini supaya nantinya tidak ada penyimpangan perilaku, pendidikan karakter yang diberikan kepada anak bukan hanya dari lingkungan keluarga saja namun lingkungan sekolah serta lingkungan masyarakat/ lingkungan sosial juga berperan penting dalam pembentukan karakter anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menanamkan nilai karakter pada anak yaitu salah satunya melalui permainan tradisional.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Permainan tradisional

Anggraeni dalam penelitiannya (2018, hlm. 9) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu bentuk permainan atau bentuk kegiatan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat. Permainan tradisional ini sering dijadikan permainan yang disesuaikan dengan adat atau budaya dari daerah setempat. Kegiatan permainan ini dilakukan secara rutin atau hanya sesekali saja sebagai sarana hiburan atau untuk mengisi waktu luang.

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, dimana permainan ini tumbuh dan berkembang terutama tumbuh dipedesaan. Permainan ini tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Permainan tradisional dipengaruhi oleh lingkungan sehingga permainan ini selalu menarik dan dapat menghibur sesuai dengan keadaan saat itu (Aqobah, dkk 2020 hlm. 139)

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat diterapkan kepada anak tentunya dapat bermanfaat bagi perkembangan anak salah satunya dapat menstimulasi perkembangan karakter

anak. Permainan tradisional dapat dikenalkan kepada anak sejak dini. Selain itu, kegiatan permainan tradisional untuk menstimulus perkembangan anak dapat dilakukan oleh guru di sekolah dengan memberikan fasilitas bermain kepada anak. Guru dapat mengenalkan jenis-jenis permainan tradisional kepada, mengenalkan cara bermainnya sehingga diberikan kesempatan untuk mencoba permainan tersebut.

Menurut Rohmani (dalam Srikandi, dkk. 2020, hlm. 1855) Permainan tradisional merupakan suatu sarana dan prasaran untuk mendorong salah satu pembelajaran pada anak usia dini dimana anak usia dini memiliki banyak keunikan pada dirinya saat bermain selain itu dapat meningkatkan juga daya pikir anak. Sejalan dengan pendapat Suruh (dalam Srikandi, 2020, hlm. 1855) myatakan bahwa bermain permainan tradisional dapat menyesuaikan sosial anak dengan orang yang ada disekitarnya sehingga anak akan mudah berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-temannya.

Jenis-jenis permainan tradisional

Permainan tradisional sangat beragam khusus permainan tradisional yang ada di daerah jawa barat yaitu: permainan gobak sodor, permainan gatrik, permainan egrang, permainan boy-boyan, permainan bebentengan, permainan congklak, permainan engklek, permainan bola bekel, permainan gasing, permainan ketapel, permainan layang-layang, permainan gatrik, permainan damdaman, permainan ucang-ucang angge, permainan bakiak, permainan lompat tali, permainan encrak, permainan hahyaman, permainan perepet jengkol, permainan ngadu muncang dan lain sebgainya.

Nilai Karakter

Menurut Lickona (dalam Suryawan, 2018) menyebutkan bahwa "pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*) dan tindakan (*action*), tanpa ketiga aspek ini maka pendidikan karakter tidak akan efektif ". Berdasarkan

penjelasan tersebut bahwa penanaman nilai karakter pada anak usia dini dapat berjalan dengan efektif jika anak diberikan stimulus yang melibatkan pengetahuan, perasaan dan tindakan.

Sedangkan menurut Screncio (dalam Putry, 2018, hlm. 42) menjelaskan bahwa pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai upaya sungguh-sungguh dimana ciri ri-ciri pada kepribadian positif dikembangkan, didorong dan diberdayakan melalui keteladanan, kajian (sejarah dan biografi para bijak dan pemikir besar) serta usaha yang maksimal untuk mewujudkan hikmah-hikmah dari apa-apa yang diamatidan dipelajari.

Karakter adalah watak atau tabiat pada kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil berbagai internalisasi dari kebaikan yang mendasari cara pandang, cara berfikir maupun dalam bertindak. Kebajikan tersebut terdiri atas nilai-nilai moral dan norma seperti nilai jujur, berani dalam bertindak, dapat dipercaya ketika diberikan suatu amanah, dan memiliki sikap menghormati pada orang lain. (Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dalam Muchtar, 2019, hlm. 52)

Adapun nilai-nilai karakter yang telah dirumuskan oleh Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementrian Pendidikan Nasional yaitu sebagai berikut: Nilai karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode observasi. Lokasi dan Partisipan penelitian, lokasi penelitian menunjuk pada pengertian lokasi sosial yang dicirikan oleh adanya tiga unsur yaitu pelaku, tempat dan kegiatan yang diobservasi. Dalam

penelitian ini yang menjadi tempat lokasi adalah Kober Nurul Imandi Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung. Participant dalam penelitian ini adalah subjek penelitian. Subjek penelitian adalah sumber dalam penelitian yang mempunyai data mengenai variabel-variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini ada beberapa subjek penelitian yang dijadikan sumber untuk memperoleh informasi dilapangan yaitu Kepala TK dan guru Kober Nurul Iman.

Adapun pengumpulan data yang dilakukan adalah menggunakan teknik wawancara dan observasi. Teknik wawancara merupakan (*semi structured*) dilakukan dengan lebih terbuka dimana pihak responden diminta pendapat dan idenya. Saat melakukan penelitian ini peneliti perlu mendengarkan dan mencatat informasi dengan teliti apa yang telah dikemukakan oleh informan tersebut. Jadi untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan teknik wawancara semi struktur karena sebelumnya peneliti sudah menyiapkan topik yang akan ditanyakan kepada narasumber sehingga narasumber mudah untuk memberikan pendapat serta ide-idenya. Teknik lembar observasi menurut Faisal (dalam Sugiyono, 2020, hlm. 297) mengklasifikasikan menjadi dua yakni, observasi berpartisipasi (*participant observation*), observasi secara terang-terangan dan tersamar (*overt observation* dan *covert observation*) dan observasi yang tak berstruktur (*unstructured observation*).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung. Letak perkampung yang jauh dari daerah perkotaan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menemukan ketika anak bermain di rumah, anak lebih memilih permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional (permainan yang ada pada

gadget) karena orang tua memberikan fasilitas gadget pada anaknya. Hal ini dikarenakan kesibukan orang tua yang sibuk bekerja di pabrik maupun kerja di konveksi. Sehingga kuantitas interaksi dan komunikasi anak dengan temannya maupun dengan orang tua nya menjadi terbatas dikarenakan anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan gadgetnya.

Selain itu berdasarkan pengamatan pada layanan pendidikan anak usia dini, peneliti juga menemukan ketika anak melakukan permainan guru kurang memperhatikan/ kurang mengamati nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung pada permainan-permainan tersebut salahsatunya pada saat melakukan kegiatan permainan tradisional. Solusi yang dapat diberikan untuk menstimulasi perkembangan anak melalui permainan tradisional guru perlu mengamati/ memperhatikan nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tersebut sehingga nantinya dapat memberikan stimulasi perkembangan pada anak yang sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai yang positif sehingga bermanfaat terhadap perkembangan anak khususnya pada perkembangan karakter.

Hasil penelitian dari Yudiwinata dan Handoyo (dalam Nafi, 2022, hlm. 134) menjelaskan bahwa secara empiris mengidentifikasi manfaat permainan tradisional dalam proses sosialisasi anak yaitu memiliki kelebihan dalam perkembangan pada berbagai kemampuan yaitu pada kemampuan kerjasama, sportifitas, merancang strategi, dan ketangkasan) dan karakter lainnya.

PEMBAHASAN

Pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain, anak menghabiskan waktunya dengan bermain karena bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menimbulkan kepuasan atau kesenangan pada seseorang. Anak-anak

setiap harinya pasti melakukan kegiatan bermain karena pada kenyataannya anak tidak terlepas dari kegiatan bermain. Layanan-layanan pendidikan anak usia dini dalam memberikan fasilitas bermainnya sangat beragam karena pendidikan anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Anak-anak dikenalkan berbagai macam jenis permainan. Pendidik dapat menstimulasi perkembangan anak melalui permainan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam melakukan kegiatan-kegiatan permainan, salah satunya pada kegiatan permainan tradisional pendidik kurang mengamati nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tersebut. Ketika kegiatan bermain pendidik hanya memfasilitasi alat-alat maupun jenis permainan yang dibutuhkan oleh anak, namun disisilain ketika pendidik memfasilitasi untuk bermain tentunya yang bermanfaat untuk aspek perkembangan anak, namun pendidik kurang memperhatikan/ kurang mengamati nilai nilai pendidikan karakter yang terkandung didalam permainan tersebut. Sekaitan dengan hal tersebut, dalam memberikan stimulasi perkembangan melalui permainan pada anak usia dini, sebelum pendidik menyiapkan permainan untuk anak pendidik perlu mengamati dengan cermat kebermanfaatan permainan terhadap perkembangan anak. Karena dalam permainan dapat menumbuhkan nilai-nilai positif bagi anak salah satunya dapat menumbuhkan nilai karakter. Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak dini karena akan berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Kegagalan penanaman kepribadian yang baik di usia dini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak. Kesuksesan orang tua membimbing anaknya dalam mengatasi konflik kepribadian di usia dini akan sangat menentukan kesuksesan anak dimasa dewasa (Freud, dalam Prasanti & Fitriani, 2018, hlm. 18). Sejalan dengan penjelasan tersebut dapat disimpulkan

bahwa jika gagal dalam memberikan stimulasi karakter dalam menanamkan karakter pada anak akan berdampak pada kepribadiannya di masa dewasa kelak. Maka dari itu orang tua maupun guru sangat berperan penting untuk menstimulasi perkembangan karakter pada anak.

Permainan yang dapat digunakan untuk menumbuhkan dan menstimulasi perkembangan anak yaitu dapat dilakukan dengan permainan tradisional. Mulyadiprana & Nur (dalam Helvana & Hidayat, 2020, hlm.254) menjelaskan bahwa permainan tradisional "Kaulinan Barudak" yaitu merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat diterapkan dan dapat dijadikan sebagai metode untuk menstimulasi perkembangan anak dalam mengembangkan kemampuan mengelola emosi dari diri anak, mengembangkan sikap empati, mengembangkan fisik motorik, misalnya pada saat menunggu giliran saat bermain

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Kober Nurul Iman Kecamatan Cikacung terkait Permainan tradisional dapat menstimulasi perkembangan karakter anak maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa pada hakikatnya anak tidak terlepas dari dunia bermain. Keberagaman jenis permainan yang memiliki nilai positif tentunya dapat bermanfaat terhadap perkembangan anak. Untuk menstimulasi perkembangan pada anak usia dini/ anak usia pra sekolah salah satunya dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Guru dalam memberikan stimulasi perkembangan pada anak melalui permainan harus mengamati nilai-nilai pendidikan yang terkandung didalam permainan tersebut. Sehingga nantinya dapat memberikan stimulasi perkembangan yang tepat pada anak. Selain itu, pentingnya penanaman nilai karakter perlu ditanamkan sejak dini, supaya nantinya tidak terjadi penyimpangan perilaku pada anak.

6. REFERENSI

- Anggraeni, C. (2021). Metode Pembiasaan Untuk menanamkan karakter Pada Disiplin dan Tanggung Jawab di RA Daarul Falah Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agopedia*, 5(1), 100-109.
- Aqobah, qori J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5 (2)(2), 134-142.
- Anggraeni, I. (2020). *Analisis Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Congklak Untuk Anak-Anak Pada Komunitas Icikibung Tasikmalaya*.
- Devianti, dkk. (2020). Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 3(2), 67-70.
- Hadriany, E., Kurniati, Q., Thifa, L., & Ramadhani, P. (2021). Pembentukan pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional di ra. yayasan amanah Kec. medan marelan. *AUD Cendekia*, 1(02), 95-105.
- Helvana & Hidayat. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(2), 253-260)
- Muchtar & Suryani. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud (Telaah Pemikiran atas Kemendikbud). *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50-57.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nafi, Muhammad. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi dalam Permainan Tradisional Pada Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*. 129-136.
- Prasanti & Fitriani. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1), 13-19.
- Putry, R. (2018). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>
- Srikandi, dkk. (2020). Membentuk Karakter Anak Usia dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan*. 5(12), 1854-1859.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). ALFABETA.
- Surya, Y, F. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21 Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1), 52-61.
- Wariyanti, W. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Motorik Dan Sosial Emosional Anak. *ASGHAR: Journal of Children Studies*, 1(2), 152-163. <https://doi.org/10.28918/asghar.v1i2.4750>