

Pendampingan Permainan Tradisional dalam mengurangi penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah di PAUD Cahaya Hati Kota Kediri

Dhita Kurnia Sari¹, Pambudi Hardika Dwipurra², Shifaun Nisa' Rizky³, Lia Datul Masrifah⁴

¹ Program Studi Radiologi, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Institut Ilmu Kesehatan STRADA Indonesia

² Ilmu Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Kebidanan, Institut Ilmu Kesehatan STRADA Indonesia

*Correspondent Author: bemstrada@gmail.com

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan leluhur yang telah diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan tersebut syarat dengan nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin dalam etika dan norma yang berlaku dalam memainkan suatu permainan. Permainan tradisional Indonesia memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan negara lain, sesuai dengan keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia yang memiliki permainan tradisional dari berbagai daerah dengan jumlah yang tidak sedikit. Pada zaman sekarang teknologi sangat berkembang pesat, dengan pesatnya perkembangan teknologi maka hal hal yang berbau negatif pun tidak dapat dihindari dalam penggunaan teknologi saat ini khususnya penggunaan gadget. Hal yang sangat memprihatinkan sekarang pun gadget sudah dikenalkan pada anak dibawah umur yang pikiran nya masih sangat labil jika menemukan hal - hal yang buruk untuk nya. Oleh karena itu kami Mahasiswa Institut Ilmu Kesehatan Surya Mitra Husada Kediri melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dalam rangka Pendampingan Permainan Tradisional Dalam Pengurangan Penggunaan Gadget yang bertujuan untuk mengedukasi bahwa ada permainan tradisional yang sangat menghibur. Dan setelah kita melakukan pendampingan, banyak siswa siswi PAUD Cahaya Hati yang kurang mengerti apa itu permainan tradisional dikarenakan sudah terbiasa oleh penggunaan gadget di zaman teknologi ini.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Penggunaan Gadget*

Received: Februy 10, 2022

Revised: March 30, 2022

Accepted: March 31, 2022



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu yang diperkenalkan kepada leluhur yang diwarisi dari turun temurun. Permainannya penuh nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin dalam etika dan norma yang berlaku saat bermain game. Permainan tradisional yang dibuat oleh nenek moyang tidak dikembangkan semata-mata untuk kesenangan semata, namun nilai yang terkandung dalam setiap permainan tersebut disadari sepenuhnya oleh anak-anak dalam setiap tindakan dan tindakannya dilaksanakan atau tidak dilaksanakan. Sesuai dengan keragaman suku bangsa Indonesia yang memiliki banyak permainan tradisional dari berbagai daerah, permainan tradisional Indonesia memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan negara lain. Namun dengan kemajuan teknologi dan perkembangan permainan modern, permainan tradisional secara bertahap menghilang dan jarang dimainkan (Tjahjaningsih *et al*, 2021).

Kemajuan teknologi yang tampaknya semakin pesat, turut mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak-anak zaman sekarang sering memainkan game digital seperti *video game*, *PlayStation (PS)*, dan *game online*. Game ini memiliki nuansa game modern karena menggunakan hardware yang canggih dan teknologi terkini yang cukup berbeda dengan game tradisional. Permainan anak-anak yang ada saat ini tidak memerlukan peralatan jika bermain sesekali, dan hanya merupakan peralatan sederhana yang dapat dengan mudah diperoleh meskipun menggunakannya. Misalnya, anak-anak bermain batu, dahan atau daun kering.

Permainan tradisional dirancang untuk melatih psikomotorik, edukatif dan psikologis. Permainan modern, di sisi lain, memiliki pola individualistis dan egois dan tidak menghargai makna hidup. Oleh karena itu, anak-anak selalu berpikir dengan segera, meskipun mereka tidak tahu bagaimana prosesnya. Hal ini berdampak besar pada pemikiran, kepribadian, sikap, dan eksistensi anak.

Permainan tradisional adalah bagian dari keragaman budaya yang berkembang di Indonesia. Sebelum gempuran perkembangan teknologi, berbagai permainan tradisional seperti petak umpet, galah asin atau gobak sodor, engklek, ular naga, dakon, cubel-cublek suwung, kelereng, lompat karet, ampampar pisang serta bentengan, dll permainan ini dapat dimainkan oleh anak Indonesia yang sedang membentuk kehidupan. Tapi itu hanyalah segelintir dari ribuan game yang tersebar di seluruh Indonesia. Padahal, menurut peneliti permainan tradisional dan "dokter" Mohamad Zaini Alif, ada sekitar 2.600 permainan tradisional di Indonesia (Tjahjaningsih *et al*, 2021).

Banyak permainan tradisional yang hampir punah. Meskipun permainan tradisional umumnya melibatkan aktivitas fisik, kreativitas, kinerja atletik, interaksi sosial, implikasi filosofis yang mendalam, dan banyak manfaat lainnya. Di dunia sekarang ini, anak-anak akrab dengan berbagai permainan elektronik seperti permainan. Upaya menghidupkan kembali permainan tradisional dan mengembalikannya kepada generasi muda memerlukan penyuluhan dan pendidikan agar anak-anak dapat mengenal dan mulai menyukai permainan yang pernah ada di Nusantara. Teknologi digital merupakan aspek penting dari faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Munculnya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak telah merambah banyak tahapan perkembangan yang harus dicapai anak. Teknologi membuat hidup Anda lebih cepat (langsung) dan lebih efisien. Teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game, iPod, dan iPad berkembang begitu pesat sehingga keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan keluarga atau perubahan gaya hidup.

Di Indonesia, sudah banyak orang yang menggunakan gadget sejak usia dini. Hasil survei menunjukkan bahwa 42.1% anak prasekolah yang terpapar gadget relatif sering menggunakan gadget di antara anak-anak prasekolah yang menonton video dan bermain game. Manfaat penggunaan gadget pada anak usia dini ada yang bersifat negatif, bahkan ada yang berdampak positif bagi kepribadian anak, tergantung dari pengawasan dan bimbingan orang tua dan orang dewasa di sekitar anak (AlAyouby, 2017).

Menurut Alif (2006) dalam jurnal (Tjahjaningsih *et al*, 2021) menjelaskan bahwa Permainan tradisional merupakan puncak dari semua produk budaya. Salah satu upaya untuk mempertahankan permainan tradisional generasi muda adalah dengan memberikan edukasi dengan mengenalkan dan memainkan berbagai permainan tradisional, dan karakter berdasarkan keberadaan jenis permainan yang dimainkan. Pendidikan dilakukan dengan cara membina dan melatih masyarakat khususnya generasi muda. Hal ini memungkinkan masyarakat untuk mengeksplorasi permainan sehari-hari yang sebelumnya ada dengan memainkan berbagai permainan tradisional untuk mengurangi ketergantungan pada pengguna gadget dalam bentuk permainan dan permainan modern.

Dalam pengabdian masyarakat yang kita lakukan ini sasaran kita adalah pada anak PAUD yang berumur 4 – 5 tahun, kita lakukan pendampingan dan kita beri pencontohan terhadap anak PAUD untuk melakukan beberapa jenis permainan tradisional diantaranya adalah permainan dakon, cublek-cublek suweng, engklek, ular naga, gobak sodor.

METODE KEGIATAN PELAKSANAAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak terhadap permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan observasi dengan metode survey. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan Lokai pengabdian Sasaran di PAUD Cahaya Hati Jalan Betet Bawang No. 44, Kelurahan Ngronggo, Kecamatan Kota Kediri, Kota Kediri, Provinsi Jawa Timur, dengan tahapan berikut ini:

1. Memberikan penyuluhan tentang berbagai permainan tradisional kepada anak-anak PAUD utamanya pada usia 4-5 tahun dengan secara langsung memberikan contoh permainan serta alat peraga.
2. Mengedukasi kepada anak-anak PAUD sekitar kota Kediri manfaat dan filosofi dari permainan yang ada sehingga muncul ketertarikan dari anak-anak untuk melakukan permainan tradisional.
3. Mengajak anak-anak untuk secara langsung bermain dengan permainan tradisional sehingga interaksi sosial dengan lingkungan sekitar bisa terjalin dengan baik.
4. Penyuluhan dimulai dari pengetahuan tentang beragam permainan yang bisa dilakukan sampai mengedukasi anak-anak serta menjelaskan keuntungan memainkan permainan tradisional dan kerugian penggunaan permainan modern seperti game online pada gadget bagi perkembangan psikologi anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis situasi sebelumnya dan permasalahan yang ada, maka solusi yang ditawarkan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dengan melakukan pelatihan serta pendampingan. Dalam pengabdian pada masyarakat ini bentuk kegiatan yang dilakukan adalah :

1. Pemberian Materi Pelatihan

Pemberian materi pelatihan dilakukan secara langsung memberikan edukasi tentang berbagai permainan tradisional yang bisa dilakukan oleh anak-anak untuk bermain dengan tanpa menggunakan perangkat yang mahal.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara bertahap yaitu:

- Peserta didik diberi pengetahuan terlebih dahulu tentang berbagai permainan tradisional
- Peserta diajak mempraktekkan secara langsung dan cara bermain.
- Peserta diberi seperangkat alat seperti papan dakon, musik, pola engkek, dan bola kecil

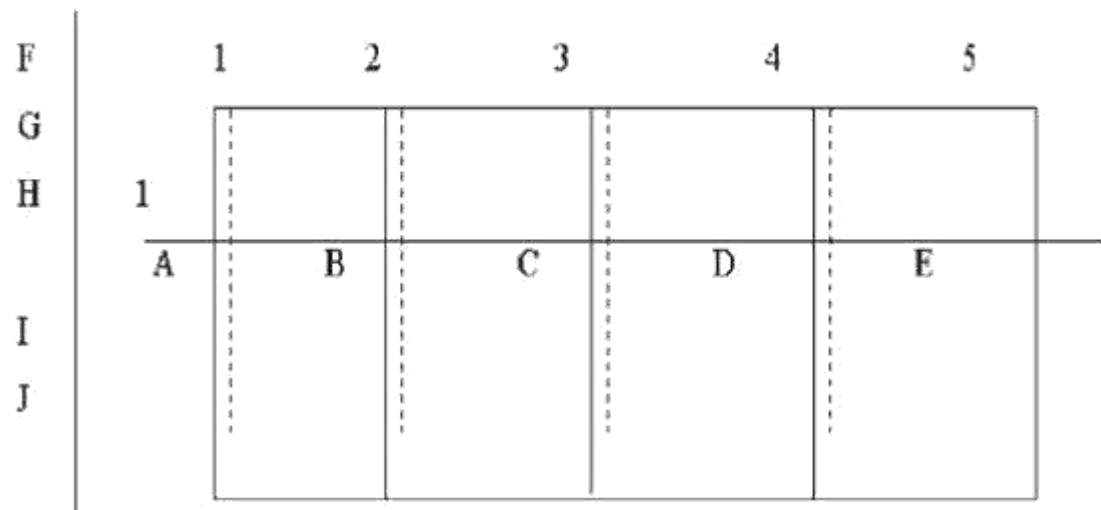
- Peserta setelah diberi edukasi langsung mempraktekkan permainan, karya tangan dan hasilnya ada beberapa permainan yang anak-anak sukai pada dasarnya tidak semua anak-anak bisa menguasai.

Pada artikel ini, akan dibahas mengenai nilai-nilai yang ada pada permainan tradisional gobag sodor, dakon, ular naga, engklek, dan cublek-cublek suweng.

1. Permainan Tradisional Gobag Sodor

Merupakan permainan yang dilakukan secara beregu dengan cara menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati setiap garis. Dari pengertian permainan tradisional sudah bisa didefinisi bahwa permainan tradisional gobag sodor mengandung unsur sikap sosial didalamnya. Hasanah dan Hardiyanti (2016:71) mengatakan bahwa permainan gobag sodor mengajarkan untuk menjadi anak yang jujur. Kadang ada saja anak yang tidak mengaku kalau dia sudah berhasil disentuh oleh temannya, demikian juga pada anak yang jaga, terkadang berbohong bahwa telah menyentuh anak yang main. Permainan gobag sodor merupakan permainan berkelompok, sehingga terjalin interaksi sosial antar individu. Permainan gobag sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah jarang sekali di mainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan, sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan. Manfaat permainan gobag sodor antara lain sebagai berikut

1. Memberikan kegembiraan pada anak.
2. Melatih bekerja sama anak dalam sebuah tim.
3. Pada permainan, setiap tim harus memilih pemimpinnya. Hal ini bermanfaat untuk melatih kepemimpinan pada anak.
4. Mengasah kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan
5. Pada permainan gobak sodor, anggota tim yang kalah harus menerima konsekuensi, berupa menggendong anggota tim yang menang dengan jarak yang sudah ditentukan. Hal ini bermanfaat untuk melatih tanggung jawab dan membangun sportivitas anak.
6. Melatih semangat juang anak untuk meraih kemenangan dalam permainan (semangat pantang menyerah).



Gambar. Lapangan Gobag Sodor

2. Permainan Tradisional Dakon

Dakon atau biasa juga disebut dengan congklak merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun menurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 orang anak. Bermain dakon juga dapat melatih anak-anak pandai dalam menghitung. Dakon merupakan permainan sederhana yang mengasah daya nalar anak. Unikny permainan ini melatih jiwa dagang anak, dan ketajaman berpikir buat mengambil keuntungan. Pada umumnya dakon terbuat dari kayu dan plastik atau sejenis cangkang kerang yang digunakan sebagai biji dakon dan jika tidak ada, kadangkala juga digunakan biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan. Biasanya permainan dakon dimainkan oleh dua anak perempuan ataupun laki-laki. Permainan dakon menggunakan papan permainan yang memiliki 14 lubang kecil dan 2 lubang besar yang berada di ujung kiri dan ujung kanan. Setiap 7 lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain.



Adapun manfaat dari bermain dakon, antara lain sebagai berikut:

1) Melatih Motorik Halus

Tangan-tangan mungil anak-anak akan menggenggam biji dakon, lalu bergerak diatas setiap cekungan dan menjatuhkannya satu persatu. Nah, diperlukan koordinasi yang bagus diantara jari jemari dan juga pergerakan lengan, agar biji dakon tepat jatuh ke dalam cekungan dan jumlahnya hanya satu.

2) Belajar Berhitung

Setiap anak harus memasukkan 7 biji dakon pada awal permainan. Pada akhir permainan, anak-anak harus menghitung jumlah biji dakon yang diperoleh mereka masing-masing dalam cekungan besar. Jumlah kedua nya harus genap 98. Disinilah anak akan belajar berhitung, dan juga menelusuri apakah ada biji dakon yang hilang.

3) Belajar Bersabar

Karena permainannya dilakukan oleh dua orang secara bergantian, maka anak akan belajar bersabar juga untuk menunggu gilirannya bermain. Bersabar menunggu biji dakon dalam genggamannya lawan habis dan berhenti pada cekungan yang kosong

4) Belajar Mengatur Strategi

Permainan ini sebenarnya juga melibatkan pengaturan strategi, yaitu menentukan cekungan mana dulu yang harus diambil agar saat biji dakon dalam genggamannya habis, selalu bertemu dengan cekungan yang ada isinya. Masalah strategi ini dulu yang membuat pemain A selalu kalah saat main dakon dengan pemain B. Pemain B itu selalu berhenti dan berpikir dulu sebelum mengambil biji dakon saat tiba

gilirannya. Sedangkan pemain A, saat tiba giliran pasti mengambil di cekungan yang paling banyak isinya.

5) Belajar Jujur

Nah, ini yang paling penting. Jadi kalau tangan sudah terlatih, bisa saja lewat cekungan sambil menjatuhkan dua biji atau bahkan tidak menjatuhkan, lawan nggak bisa lihat karena gerakan tangannya cepat. Dari disinilah anak-anak diajarkan jujur dan juga sportif. Jujur untuk hanya menaruh satu biji dakon saja di tiap cekungan. Sportif untuk menerima kalau memang dirinya kalah.

3. Permainan Tradisional Ular Naga

Meupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan tanpa alat dan permainan ini hanya membutuhkan ruang luar atau lapangan. Memainkan permainan ini membutuhkan 5 sampai 15 anak dan akan lebih menyenangkan jika anggotanya lebih dari itu. Gerakan permainan ini kebanyakan meniru gerakan ular (Kurniati, 2016).

Mulyani (2016: 106) menyatakan, “Permainan ular naga merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia. Pada permainan ini anak-anak berbaris berpegangan pada “buntut”, yaitu ujung baju atau pinggang anak yang ada di depannya. Seorang anak yang paling besar bermain sebagai induk dan berada paling depan di barisan. Selain itu, terdapat dua anak yang berperan sebagai gerbang dengan berdiri saling berhadapan dan saling berpegangan di atas tangan diatas kepala.



Permainan ular naga bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih anggota. Namun bukan dengan saling srunduk. Terdapat aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan anggota. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah semua benda yang melekat di badan anggota pemain. Permainan ini

membutuhkan wilayah yang sangat luas, permian biasanya berjumlah 10 orang, bisa juga lebih banyak permainan ular naga ini akan makin seru.

Adapun salah satu metode yang cocok diterapkan di taman kanak-kanak yaitu metode bermain. metode bermain merupakan suatu metode dalam pembelajaran yang dapat mengembangkan beberapa aspek yaitu sosial emosional, kognitif, aspek moral, aspek bahasa dan aspek motorik kasar. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot-otot kasar, seperti koordinasi kepala tangan- kaki. adapun salah satu metode permainan yang mampu mengembangkan motorikan kasar yaitu permainan ular naga, permainan ini mudah dilakukan oleh banyak anak.

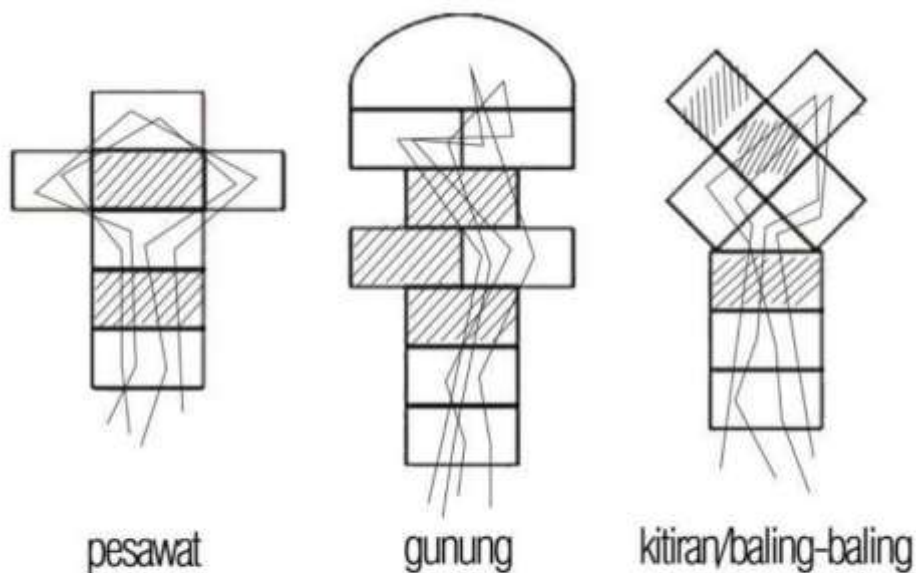
4. Permainan Tradisional Engklek

Permainan tradisional yang masih banyak dimainkan oleh anak-anak masa kini. Di gang-gang atau jalan kompleks yang sepi dijadikan oleh anak-anak sebagai tempat permainan engklek. Peralatan yang dibutuhkan untuk permainan engklek adalah kapur tulis dan pecahan genting atau koin. Kapur digunakan untuk membuat pola atau gambar lapangan permainan engklek. Permainan engklek populer hampir di seluruh wilayah Indonesia. Dengan nama yang berbeda-beda. Di Sulawesi utara dengan sebutan cenge-cenge sedangkan di jawa di kenal dengan nama engklek atau manda (sunda). Sedangkan di daerah lain dikenal dengan nama tengklek, jlong-jling, dampu atau lempeng. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan.

Menurut K. Acroni (2012) engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda antara lain tengklek, ingkling, sunda manda, jlong-jling, lempeng, ciplak gunung dan masih banyak lagi. Yudhistira (2013) berpendapat bahwa engklek merupakan permainan rakyat yang dapat dimainkan di lapangan dan di halaman rumah, serta teras rumah. Permainan engklek ini merupakan permainan yang dilakukan di luar rumah.

Menurut N. Mulyani dinamakan engklek karena cara bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya “engklek”. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi anak laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 orang anak. S. Dharmamulya menyatakan bahwa engklek yaitu berjalan melompat satu kaki, permainan ini dilaksanakan sesuai dengan keinginan para pemainnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih dari 2 orang dengan berjalan melompat dengan satu kaki meloncati garis yang pada umumnya dimainkan di lapangan terbuka. Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang- bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya, permainan yang mempunyai nama lain mainan ini biasanya dimainkan oleh anak- anak dengan 2-5 peserta. Berikut ini, beberapa bentuk petak engklek :



Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini adalah: pecahan genting, pecahan keramik, batu yang terbentuk datar dan sebagainya. Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, sangat pas jika dimainkan di halaman rumah.

5. Permainan Tradisional *Cublak-cublak suweng*

Merupakan permainan yang berkembang di daerah Jawa, terutama Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. *Cublak-cublak suweng* ialah sebuah lagu dolanan anak-anak di Jawa yang diciptakan sekitar tahun 1442, oleh Syeh Maulana Ainul Yakin atau lebih dikenal sebagai Sunan Giri. Permainan *cublak-cublak suweng* mempunyai makna tentang nilai-nilai utama hidup manusia. Permainan ini mengajarkan kehidupan sejak kecil dan mengandung banyak makna. Permainan *Cublak-cublak suweng* memiliki aspek-aspek dalam meningkatkan kontrol diri. Mengontrol perilaku saat siswa berperilaku sesuai aturan permainan, pemain menunjukkan perilaku yang netral tidak mencurigakan ketika menyimpan suweng. Mengontrol kognitif saat pemain yang memegang batu perlu mempersiapkan kognitifnya untuk menjawab kartu. Mengontrol keputusan pada saat jadi penebak harus siap memutuskan untuk menebak batu yang disembunyikan.

Lirik lagu yang mengiringi dolanan anak cublak-cublak suweng pada umumnya terkesan sangat sederhana. Akan tetapi, jika dilihat lebih mendalam, lirik yang terkandung dalam lagu dolanan cublak-cublak suweng sarat akan makna. Dapat dikatakan bahwa lirik lagu tersebut memperkuat nilai budaya bangsa. Lagu dolanan merupakan salah satu bentuk karya sastra Jawa yang digunakan anak-anak untuk bermain. Sedangkan pengertian sastra sendiri adalah karya manusia yang berupa dan refleksi pengarang mengenai kehidupan bermasyarakat. Salah satu hasil karya sastra adalah berwujud lagu. Dalam karya sastra terdapat berbagai kandungan. Salah satunya adalah ajaran moral. Ajaran moral adalah nasehat dan amanat mengenai benar tidaknya sikap manusia dalam kehidupan bermasyarakat (Nurgiyantoro, 2012:320).

Nourovita (2013) menyatakan bahwa “bahwa permainan tradisional jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak.” Hal tersebut disebabkan karena dalam permainan tradisional anak dimungkinkan lebih banyak bermain secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebayanya. Sehingga anak lebih cepat akrab dan bekerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu anak juga lebih menyukai kegiatan yang berbentuk permainan tradisional merasa senang, tidak jenuh dan tidak bosan.

Permainan tradisional perlu mendapat perhatian khusus, serta diprioritaskan untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diperdayakan dan diwariskan. Agar

permainan tradisional memiliki ketahanan dalam menghadapi unsure kebudayaan asing.

Permainan di Nusantara dapat mengembangkan aspek perkembangan sejak anak, seperti:

1. Aspek Motorik : melatih kekuatan, daya, lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
2. Aspek Kognitif : Mengembangkan kreativitas, problem solving, pemahaman kontekstual.
3. Aspek Sosial : Menjalin relasi, kerjasama, melatih keterampilan bersosialisasi.
4. Aspek ekologis : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
5. Aspek Emosi : Mengasah empati, pengendalian diri.
6. Aspek bahasa : Meningkatkan berbahasa anak yang dilakukan ketika bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat nilai-nilai karakter pada permainan tradisional gobag sodor, dakon, ular naga, engklek, dan cublek-cublek suweng. Anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak serta dapat menimbulkan kesenangan dan kepuasan. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga untuk menyehatkan badan bisa juga, permainan tradisional merupakan sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, serta keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa permainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Selain itu, terdapat keterkaitan 5 jenis permainan tradisional yaitu berupa: (1) Permainan Gobag Sodor; (2) Permainan Dakon; (3) Permainan Ular Naga; (4) Permainan Engklek; (5) Permainan Cublek-cublek suweng dengan motorik anak bahwa kemampuan fisik motorik anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan kontrol motorik, dan motorik tersebut tidak akan optimal jika tidak diimbangi dengan gerakan anggota tubuh tanpa dengan latihan fisik.

SARAN

Hendaknya para guru terus menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap siswa dengan menerapkan metode-metode yang menyenangkan, inovatif, dan kreatif. Kepala sekolah memberikan pembinaan, arahan, dan motivasi kepada guru agar mau menjadi guru yang berdedikasi tinggi dan memantau kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, terutama dalam penekanan “belajar sambil bermain”. Orang tua dapat memberikan perhatian yang cukup, bimbingan, dan mau bekerjasama dengan guru dalam kegiatan pembinaan anak, karena tanpa kerjasama maka sulit mencari jalan keluar bagi permasalahan yang dihadapi putra-putri kita.

REFERENSI

- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000-1010.
- Rowan, C. (2013). The impact of technology on child sensory and motor development. Retrieved March, 10, 2017.
- Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N., & Radyanto, M. R. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(2), 96-100.
- Warisyah, Y. (2019, June). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 130-138).