

MENSTIMULASI KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI SENI PERMAINAN TRADISIONAL

ZAKIYA, FARIDA MAYAR

Universitas Negeri Padang

maiza1083@gmail.com

tcartsba: enilno referp nerdlhC .yalp s'nerdlhC secneulfni tnempoleved ega ehT si yadot nerdlhC yb stegdag fo esu eht fo noisserpmi tnerehni ehT .stegdag dna semag ,srevresbo ekam dluohs tcapmi evitagen sihT .semag enilno gniyalp ot detcidda gnieb taht semag fo smrof suoirav gnicudortni ni evitisnes erom srehcraeser dna srotacude yfitnedi ot smia yduts sihT .semag lanoitidart sa hcus ,snoitareneg rof detsixe evah ehT .doohdlihc ylrae rieht ni slliks laicos s'nerdlhC etalumits ot elba era taht semag eseht fo emoS .hrcraeser yrarbil ro hrcraeser yrarbil si repap siht ni dohtem hrcraeser .slliks laicos s'nerdlhC etalumits ot nerdlhC ot decudortni eb tsum semag lanoitidart sllikS laicoS ,semag lanoitidarT :sdrowyeK.

Abstrak: Perkembangan zaman berpengaruh terhadap permainan anak. Anak lebih menyukai game online dan gadget. Kesan yang melekat pada penggunaan gadget oleh anak-anak saat ini adalah kecanduan bermain games online. 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. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permainan yang mampu merangsang keterampilan sosial anak-anak di masa awal masa kanak-kanak mereka. Metode penelitian dalam tulisan ini adalah library research atau penelitian kepustakaan. Beberapa seni permainan tradisional ini harus diperkenalkan kepada anak-anak untuk merangsang keterampilan sosial anak.

Kata Kunci: Permainan tradisional, Keterampilan Sosial.

A. Pendahuluan

Anak dengan social life skill dapat belajar untuk menghargai perbedaan antar individu sehingga tidak memicu situasi yang tidak diinginkan. Sejak dini seorang anak harus berani dan mampu menghadapi perbedaan dalam kehidupan sosial ini. Muhibin (1999:35) mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan social self (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Social life skill sebagai bagian dari life skill merupakan modal dasar untuk berinteraksi. Kemampuan untuk bekerjasama dengan penuh pengertian, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi dua arah merupakan bagian dari social life skill sangat dibutuhkan oleh seseorang dalam menjalin hubungan yang harmonis. Anak sejak usia dini dituntut untuk mempunyai kemampuan social life skill agar dapat berdampingan dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan pendapat Mayar, (2013:460) bahwa perkembangan perilaku sosial anak di tandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatkan keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.

Keterampilan sosial tidak terbentuk secara tiba-tiba, namun merupakan imitasi dan pembiasaan dari lingkungan terdekat anak, sehingga anak tidak memahami konteks sosial yang dihadapinya dan tidak terbiasa menggunakan cara-cara yang diterima secara sosial. Di sisi lain, pola permainan anak mulai bergeser pada pola

permainan di dalam rumah. Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat games station dan komputer. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak.

Perkembangan zaman berpengaruh terhadap permainan anak. Anak lebih menyukai game online dan gadget. Kesan yang melekat pada penggunaan gadget oleh anak-anak saat ini adalah kecanduan bermain games online. Adapun Hurlock (1978:250) mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. "Sosialisasi adalah kemampuan bertindak laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial". 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.

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. 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. 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 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. 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.

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian dalam tulisan ini adalah library research atau penelitian kepustakaan. Disebut demikian, sebagaimana dijelaskan Sutrisno hadi, karena data-data yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut diperoleh dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya (Harahap, 2014: 68). Penelitian kepustakaan meliputi proses langkah demi langkah dalam mengumpulkan informasi guna menulis makalah, membuat presentasi,

atau menyelesaikan sebuah proyek. Acuanya pun secara umum dibagi menjadi sumber primer dan sekunder

C. Hasil Dan Pembahasan

Permainan tradisional yang telah berkembang di masyarakat sebelumnya saat ini mulai kurang dikenal anak-anak sebagai generasi muda. Hasil penelitian tentang permainan-permainan tradisional tersebut justru memiliki kekayaan nilai yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Rizki Yulita (2007:3-61) dalam bukunya Permainan Tradisional Anak Nusantara ada lebih kurang 30 permainan

Jenis-jenis permainan tradisional bisa diterapkan untuk anak usia dini antara lain sebagai berikut: Hompimpa atau Gambreng, Batu Gunting Kertas, Permainan Karet, permainan Soyung, Bermain Engklek, Bermain Keong, Main Kelereng (Gundu), Layang-layang, Main Congklak, Bermain Hula Hoop, jaranan, Cas Jadi Patung, Ular Naga Panjangnya bukan Kepalang, Lop-lop Kandang Ayam, Kuda Loncat, Tak Tik Bom Wer, Tebak Wajah, Kereta Api, Cuci Kain Buaya belum Datang, Injit-injit Semut, ABC Ada Berapa, Gasing, Bermain Patok Lele, Tarik Tambang, Egrang, Panjat Pinang, Lempar Boy, Lompat Karung, permainan jamur. Dalam Penelitian ini Penulis akan menjelaskan beberapa saja contoh permainan tradisional yang bisa menjadi stimulus anak dalam keterampilan sosial anak.

Kandungan Permainan Yang Berpotensi Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (khususnya usia TK)

Permainan Sobyung

Dalam permainan Sobyung, ketika duduk melingkar, semua peserta duduk sama rendah tidak membedakan status sosial, ekonomi, agama dan jenis kelamin. Ketika bermain sobyung peserta belajar untuk mengenali lingkungan disekitar mereka, antara lain mengenal teman bermain, mengenal tetangga dan bersosialisasi dengan kebiasaan orang lain yang berbeda dengan kebiasaan di rumah anak.

Gambar Permainan Sobyung



Sumber gambar : <https://m.kaskus.co.id>

Permainan Hom pimpa

Permainan gerah tubuh tau fisik lainnya yang dapat menstimulasi keterampilan sosial anak yaitu Hom Pimpa. Dalam permainan Hom Pimpa, ketika menentukan siapa yang harus jadi dan yang tidak jadi melalui hom pimpah dapat mengajarkan pada anak untuk mentaati aturan dan bertanggung jawab terhadap peran yang dihadapi. Karena kegiatan dilakukan dalam kelompok maka permainan ini mengajarkan pada anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya dan belajar saling menghargai.

Permainan Hom pimpa



Sumber gambar www.nu.or.id

Permainan Engklek

Bagian penting permainan engklek yang mengembangkan keterampilan sosial antara lain pada saat anak-anak melakukan hom pimpah dan melakukan perannya sebagai anak yang jadi dan yang bermain dapat mengajarkan pada anak untuk memahami aturan dan dapat menjalankan peran yang harus dimainkan di lingkungan sosial. Ketika anak bernyanyi bersama dalam permainan cubek-cubek suweng dan membuka telapak tangan untuk sabar menerima giliran. Ketika ada anak yang memegang biji, maka teman yang lainnya harus menjaga rahasia. Sikap tersebut berpotensi menstimulasi keterampilan sosial anak untuk menjaga kepercayaan yang telah diberikan orang lain.

Gambar permainan engklek



Sumber gambar [indrianov. Blogspot.com](http://indrianov.blogspot.com)

Permainan Jamuran

Keterampilan sosial yang dikembangkan dalam permainan jamuran adalah saat Anak bernyanyi dan melakukan gerakan bersama untuk belajar bekerja sama. Pada saat anak mencari salah satu anak yang harus "dadi". Pada saat inilah anak belajar untuk menerima resiko "dadi" dengan lapang dada. Kegiatan tersebut dianggap berpotensi mengembangkan keterampilan sosial anak.

Permainan Jaranan

Bagian penting permainan jaranan yang diduga berpotensi mengembangkan keterampilan sosial anak adalah saat Anak bernyanyi dan melakukan gerakan bersama menstimulasi anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan situasi kelompok, belajar untuk saling menyapa teman atau peduli dengan teman dan belajar untuk merendahkan diri ketika jatuh bersama meskipun sebenarnya dia masih sanggup berdiri.

Gambar permainan Jaranan



Sumber Gambar www.dictio.id

Permainan Ular Naga Panjangnya

Ketika bermain Dua anak akan berperan sebagai gerbang, kemudian anak-anak sisanya berbaris sambil berpegangan baju bagian belakang milik teman yang di

depannya (posisi membuntut). Dalam permainan ini anak yang paling besar atau yang paling tinggi menjadi gerbang, berdiri saling berhadapan sambil menyatukan kedua tangan setinggi mungkin. Mereka seolah sebagai pintu masuknya naga yang diperankan oleh anak-anak yang berbaris dan saling berpegangan tadi. Adanya dialog dalam permainan melatih emosional dan kecakapan anak-anak dalam berkomunikasi, selain itu permainan ini juga mendidik anak tentang arti kebersamaan dan menghargai orang lain, tanpa menghiraukan adanya kemenangan atau kekalahan yang diperoleh pada saat bermain. Ciri khas permainan ini dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya adalah adanya lagu yang dinyayikan serentak beramai-ramai sebelum permainan dimulai.

permainan ular naga panjangnya



Sumber gambar matamedia-ri.com

Permainan Tarik Tambang

Permainan Tarik Tambang ini untuk mengajarkan kerjasama bagi anak-anak adalah dengan permainan berkelompok. Setiap kelompok berusaha mempertahankan tali yang mereka pegang. Kerja keras dan kekompakan tim sangat dibutuhkan. Berusaha semampu mereka supaya bisa menang. Di sinilah letak keterampilan sosial anak bersama-sama bertahan untuk bisa mengalahkan kelompok lawan mainnya.

Gambar permainan tarik tambang



Sumber gambar tarik tambang <https://mdc.sch.id>

D. Penutup

Berdasarkan Uraian diatas lebih kurang 30 bentuk permainan tradisional yang dapat dimainkan anak usia TK. Permainan-permainan tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya keterampilan sosial. Permainan tradisional yang teridentifikasi dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek keterampilan sosial. Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka anak belajar bertanggung jawab, anak belajar tertib terhadap peraturan serta belajar menghargai orang lain. Dengan demikian adanya stimulasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional gerak dan permainan tradisional gerak dan lagu dapat menjadikan pribadi anak yang memiliki kecerdasan emosional.

Daftar Pustaka

- Muhibin, S. (1999). Psikologi Belajar. Ciputat: Logos Wacana Ilmu. Mayeux, L., Cillesen, A. H. N. (2003). Development of social problem solving in early childhood. *The Journal of Genetic Psychology*, 162 (2), 153-173
- Mayar, Farida. 2013. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini sebagai bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Al-Ta Lim Journal* 20(3), 459-464,
- Hurlock, E.B. (1978). *Child Development*. 6th Ed. Tokyo: McGraw Hill Inc., International Student Ed
- Yudiwinata, H. P., Handoyo, P, (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradigma Vol. 02 Nomor 3*. Universitas Negeri Surabaya.
- 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 Mahasiswa berprestasi Vol. 1 No. 2*. Universitas Ahmad Dahlan
- Sujiono, Bambang dan Yuliani Nuraini Sujiono. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Ramdhani, N. (1991). Standardisasi skala tingkah laku sosial. Laporan Penelitian. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM
- Cartledge, G. Milburn, J. F. (1995). *Teaching social skills to children and youth : Innovative approaches (3rd ed)*. Boston : Allyn and Bacon
- Ayriza, Y., Izzaty, R.E., & Setiawati, F.,A.,(2004). Pengembangan modul social skill untuk anak-anak prasekolah dan model sosialisasinya. Yogyakarta : Pusdi PAUD.
- Brewer, J, A. (2007). *Introduction to early childhood education*. Boston: Allyn & Bacon
- Yunus Ahmad, (1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Yudiwinata, H. P., Handoyo, P, (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradigma Vol. 02 Nomor 3*. Universitas Negeri Surabaya.
- Harahap, Nursapia, Penelitian Kepustakaan, *Jurnal Iqra' Volume 8 No 1 Mei 2014*
- Bennet, P., Elliott, M., Peters, P. (2005). Classroom and family effects on children's social and behavioral problems. *The Elementary School Journal*, 105, 5; *Proquenet Education Journal*.
- Izzaty, R.E. (2004). *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Buku Ajar Bidang PGTK. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Rizki Yulita.2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa