

PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PSIKOLOGI ANAK USIA DINI BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Dinar Dwi Astika

IAIN Ponorogo

E-mail: dinardwiastika2001@gmail.com

Abstrak Permainan tradisional merupakan salah produk kekayaan budaya Indonesia yang dimiliki oleh beberapa daerah di Indonesia. Permainan tradisional memiliki banyak fungsi dan manfaat bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya adalah untuk mengembangkan psikologi. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan permainan tradisional sebagai sarana pengembangan psikologi anak usia dini berbasis kearifan lokal. Sumber data dalam penelitian ini adalah beberapa permainan tradisional yang berkembang di masyarakat. Permainan tradisional yang dipilih adalah permainan dakon dan engklek. Teknik pengambilan data dengan menggunakan studi observasi dan analisis dokumen. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis interaktif. Permainan tradisional merupakan permainan anak dari nenek moyang yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional.

Kata Kunci: Permainan tradisional; pengembangan psikologi anak usia dini; kearifan lokal

Abstract Traditional games are one of the products of Indonesia's cultural wealth which are owned by several regions in Indonesia. Traditional games have many functions and benefits for children's growth and development. One of them is to develop psychology. This study aims to explain and describe traditional games as a means of developing early childhood psychology based on local wisdom. Sources of data in this study are several traditional games that developed in the community. The traditional games chosen are dakon and engklek games. Data collection techniques using observation studies and document analysis. Data analysis in this study used interactive analysis. Traditional games are children's games from their ancestors that have been passed down from generation to generation and have various functions or messages behind them. These traditional games can be categorized into three groups, namely games to play (recreational), games to compete (competitive) and games that are educational. Traditional games are actually very good for physical and mental training of children. Indirectly, children will be stimulated by creativity, agility, leadership, intelligence, and breadth of insight through traditional games.

Keywords: traditional games; development of early childhood psychology; local wisdom

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang memiliki banyak keragaman budaya. Budaya merupakan harta kekayaan

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
“Pengembangan Potensi Anak Usia Dini” Tahun 2021.

bangsa Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan. Kekayaan yang dimiliki oleh Indonesia tidak hanya dari segi bentang alam saja akan tetapi juga dari segi kekayaan budaya dan adat istiadat. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Hofstede (dalam Marta & Rieuwpassa, 2018) bahwa setiap negara dan tempat memiliki budaya yang menjadi identitasnya masing-masing. Budaya menjadi tanda pengenal bagi setiap manusia yang menentukan ciri serta karakter dalam dirinya.

Seiring dengan berjalannya waktu, kemajuan zaman serta arus globalisasi menyebabkan adanya perubahan gaya hidup. Banyak anak – anak yang tidak mengetahui permainan tradisional di daerah tempat tinggalnya dan lebih memilih bermain gadget dirumah sehingga akan menumbuhkan perilaku anti sosial pada anak. Apa yang terjadi jika orang tua atau anak melupakan budaya nenek moyang, atau orang tua kurang mengenalkan permainan tradisional pada anak, apakah mereka akan mengenalnya, melestarikannya, dan menjaganya? Bagaimana nasib generasi berikutnya? Yang ditakutkan yaitu nilai– nilai dari budaya luar tidak sesuai atau bertentangan dengan budaya dari nenek moyang kita.

Dalam kebudayaan lokal terdapat beberapa nilai – nilai budaya lokal yang merupakan fenomena budaya masyarakat. Salah satunya ada pada permainan tradisional yang menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Permainan tradisional memiliki makna yang luhur seperti nilai agama, edukatif, norma, dan etika yang bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat.

Permainan tradisional dapat menjadikan anak tumbuh kuat baik secara mental, fisik, sosial serta emosionalnya, tidak mudah menyerah, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada anak, dan juga anak dapat bereksplorasi serta bereksperimen. Oleh karena itu saya sebagai peneliti sangat tertarik pada penelitian ini dan ingin mengali lebih dalam lagi tentang permainan tradisional sebagai sarana untuk pengembangan psikologi anak usia dini.

METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan permainan tradisional sebagai sarana pengembangan psikologi anak usia dini berbasis kearifan lokal. Sumber data

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
"Pengembangan Potensi Anak Usia Dini" Tahun 2021.

dalam penelitian ini adalah beberapa permainan tradisional yang berkembang di masyarakat. Permainan tradisional yang dipilih adalah permainan dakon dan engklek. Teknik pengambilan data dengan menggunakan studi observasi dan analisis dokumen. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis interaktif.

PEMBAHASAN

A. BERMAIN

1. Pengertian

Bermain adalah berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan. Bermain dilakukan oleh anak dengan penuh perasaan bahagia dan tanpa beban. Inilah alasan bermain yang merupakan lawan dari aktivitas bekerja. Melalui bermain anak dapat belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia yang seutuhnya. Bermain bagi anak merupakan salah satu hak anak yang paling hakiki.

Banyak para ahli yang mencetuskan pendapatnya dan teorinya tentang bermain, berikut pendapat dan teori dari beberapa ahli yang populer antara lain:

1. Jean Piaget (1952) menjelaskan bahwa kita dapat melihat kegembiraan, kebahagiaan, atau ketidakbahagiaan dalam hidup seorang anak melalui bonekanya.
2. Vygotsky (1930/1967) menjelaskan bahwa imajinasi kreatif bersumber dari permainan anak.
3. Hurlock (1956) menjelaskan bahwa aktivitas yang dilakukan untuk mendapat kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir yang akan didapatnya.
4. Krasnor & Pepler (1968) menjelaskan bahwa bermain melibatkan 4 komponen yaitu, positif efek, intrinsic motivation, tidak bermakna sesungguhnya, dan bersifat fleksibel.
5. J. Singer (1981) menjelaskan bahwa imajinasi kreatif bersumber dari permainan anak.

2. Karakteristik Bermain

Penelitian tentang bermain terbagi dalam 3 cabang yaitu, nilai kognitif, nilai emosi, dan nilai sosial. Psikoanalisis mulai menggunakan bermain sebagai

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
"Pengembangan Potensi Anak Usia Dini" Tahun 2021.

sebagai bentuk psikoterapi untuk menghindari stress dan serangan jantung. Bermain memiliki karakteristik yang khas yang ditunjukkan oleh perilaku anak yaitu:

1. Menyenangkan menggembirakan bagi anak, mereka menikmati kegiatan bermain tersebut dan mereka tampak riang dan senang.
2. Dorongan bermain bukan muncul karena paksaan, anak – anak melakukannya karena mereka memang ingin bermain.
3. Anak melakukannya dengan sontan dan sukarela serta anak melakukannya bukan karena diwajibkan
4. Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing
5. Anak berpura – pura dan tidak sungguhan atau memerankan sesuatu seperti pura – pura menangis dan pura – pura marah
6. Anak menetapkan peraturan main sendiri
7. Anak berperilaku aktif seperti melompat, menggerakkan anggota tubuhnya secara spontan
8. Anak bebas memilih mau bermain atau melakukan kegiatan bermain yang lainnya.

3. Manfaat Bermain

Aktivitas bermain tentunya memberikan banyak manfaat untuk anak-anak, khususnya pada aspek-aspek perkembangannya. Achroni mengemukakan tentang beberapa manfaat bermain bagi anak, yaitu:

- 1) Melalui kegiatan bermain, anak mendapatkan kegembiraan dan hiburan sehingga terhindar dari stres serta bermanfaat bagi kesehatan fisik, mental, dan prestasi akademiknya.
- 2) Kemampuan motorik kasar anak dapat distimulasi melalui kegiatan bermain. Kemampuan motorik kasar berkaitan dengan aktivitas yang melibatkan otot-otot besar. Contoh aktivitas motorik kasar adalah melompat, berjalan, berlari, mengayunkan tangan, dan sebagainya.
- 3) Kemampuan motorik halus dapat distimulasi melalui kegiatan bermain. Aktivitas motorik halus berkaitan dengan gerakan otot-otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Contoh aktivitas motorik halus adalah menggambar, memasang kancing, menggunting, dan sebagainya.
- 4) Kemampuan konsentrasi anak bisa dilatih melalui aktivitas bermain.

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
"Pengembangan Potensi Anak Usia Dini" Tahun 2021.

5) Aktivitas bermain dapat mendorong spontanitas anak agar anak mampu berpikir dan bertindak cepat ketika ingin melakukan sesuatu. Hal ini bisa dilatih melalui permainan yang bersifat kompetisi

6) Aktivitas bermain juga dapat menstimulasi kemampuan sosial anak. Aktivitas bermain dapat melatih kesabaran, empati, kemandirian, kejujuran, dan kepercayaan diri anak.

7) Aktivitas bermain dapat mencegah risiko anak mengalami obesitas karena anak banyak melakukan aktivitas fisik. Aktivitas yang membuat anak banyak bergerak sangat baik untuk menyehatkan tubuh dan menguatkan otot-otot anak.

Thobroni dan Mumtaz juga mengemukakan bahwa ketika bermain anak akan belajar mengambil keputusan dan menyusun strategi dalam menyelesaikan permainan. Hal ini tentunya akan berdampak pada keterampilan anak.

Mutiah juga mengemukakan bahwa proses tumbuh kembang anak bisa distimulasi melalui aktivitas bermain. Fungsi bermain terhadap sensori motorik anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain memiliki banyak manfaat khususnya pada usaha stimulasi perkembangan pada anak. Aktivitas bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak. Aktivitas bermain juga membantu anak untuk menemukan kesenangan sehingga terhindar dari stres.

B. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan anak dari nenek moyang yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan bagi anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis pada anak sehingga dapat dijadikan sarana belajar untuk persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah salah

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
"Pengembangan Potensi Anak Usia Dini" Tahun 2021.

satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Menurut Atik Soepandi, Skar dkk. (1985-1986), permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Menurut Artobama (2018) permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu: permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya.

Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam ketrampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat.

Adapun perbedaan antara permainan modern dengan permainan tradisional. Wardani mengemukakan bahwa permainan modern dan tradisional adalah dua hal yang berbeda. Adapun perbedaannya adalah:

- 1) Permainan tradisional menggunakan alat atau fasilitas sederhana yang dapat dimanfaatkan di sekitar lingkungan anak sementara permainan modern menggunakan alat dari hasil teknologi.
- 2) Cara bermain pada permainan tradisional cenderung bersifat lokal-komunal, sementara pada permainan tradisional hasil bermain cenderung mengarah pada

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
"Pengembangan Potensi Anak Usia Dini" Tahun 2021.

individualistik.

3) Pada permainan tradisional lebih mengedepankan nilai-nilai luhur dan standar moral yang positif di kehidupan sosial dan budaya dalam menentukan tujuan bermain tersebut. Sementara pada permainan modern, manfaat yang hendak dicapai dari sebagian permainan tersebut cenderung sebagai alat pemuas daya tarik atau keingintahuan si pemain dan berujung pada perilaku konsumtif.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan aktivitas yang berkembang di suatu daerah tertentu dan namanya menyesuaikan dengan bahasa yang ada di daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di alam atau pun yang ada di sekitar anak. Permainan tradisional lebih mengedepankan pada penanaman nilai-nilai moral pada anak sehingga bisa menjadi sarana untuk membentuk karakter anak.

D. Hubungan Permainan Tradisional Dalam Pengembangan Psikologi Anak

Dalam psikologi perkembangan anak usia dini, ada tiga aspek yang masuk dalam perkembangannya, yaitu perkembangan fisik, kognitif (intelektual), bahasa, serta sosial-emosional. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak, selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga untuk menyehatkan badan. Permainan tradisional juga dianggap sebagai olahraga karena permainannya menggunakan gerak badan yang ekstra. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional.

Aspek pengembangan fisik motorik pada anak. Para psikolog menilai permainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Salah satu permainan yang mampu membentuk motorik anak adalah dakon. Motorik halus lebih digunakan dalam permainan ini karena pada permainan ini pemain dituntut untuk memegang biji secara utuh sembari meletakkannya satu-satu di kotakkannya dengan satu tangan. 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.

Aspek pengembangan kognitif. Bermain merupakan media yang paling

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
"Pengembangan Potensi Anak Usia Dini" Tahun 2021.

penting dalam proses berfikir dan dalam memberikan pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Anak akan terlatih menghadapi serta menciptakan situasi yang nyata melalui percobaan dan perencanaan. Melalui kecerdasan intelektual (kognitif) anak saat anak dalam permainan, anak akan belajar banyak dari teman sebayanya dalam membuat kreativitas. Misalnya: pada saat bermain dakon, bila tidak ada batu sebagai alat permainan, anak dapat mengganti batu dengan kerikil, biji-bijian atau benda-benda alam lainnya yang mereka temukan.

Aspek pengembangan bahasa. Anak memperoleh bahasa dengan berbagai cara yaitu dengan meniru, menyimak, mengekspresikan, dan juga melalui bermain. Pada saat bermain, anak menggunakan bahasanya dan mengkomunikasikan bahasanya secara efektif dengan orang lain. Anak akan menggunakan bahasanya untuk berkomunikasi dengan temannya ataupun sekedar menyatakan pikirannya.

Aspek pengembangan sosial-emosional. berinteraksi dengan orang lain, baik teman sebaya, orang dewasa, atau lingkungan. Pada saat itulah anak berkesempatan mengenal aturan sosial dan mempraktekkannya dalam interaksinya. Hal ini akan mendorong anak belajar menghadapi perasaan-perasaan dan perilaku teman mainnya. Anak juga akan belajar menghadapi kehidupan nyata, dan mengatur emosi perasaannya pada saat bermain. Hal ini akan mendorong anak untuk memahami diri sendiri Melalui permainan tradisional akan membentuk sikap sosialisasi anak dengan orang lain semakin baik serta dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim misalkan dalam permainan engklek, congklak, lompat tali, dan lain-lain. Kegiatan sosial ini akan mempengaruhi perkembangan anak ke depannya.

D. JENIS – JENIS PERMAINAN TRADISIONAL

1. Dakon atau Congkak

Permainan ini juga dapat melatih anak dalam berhitung. Selain itu anak juga harus pandai dalam mengatur strategi agar bisa memenangkan permainan ini. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang anak. Permainan ini menggunakan papan kayu atau dari bahan plastik yang memiliki 16 lubang untuk menyimpan biji dakon, dan terdapat 2 lubang besar di kedua sisi samping untuk tempat menyimpan biji dakon yang didapatkan. Biji yang digunakan terdapat 98 biji

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
"Pengembangan Potensi Anak Usia Dini" Tahun 2021.

dakon dan biasanya menggunakan kerang, biji – bijian, batu, kelereng, dan yang terbuat dari bahan plastik. Cara bermainnya yaitu dengan,

1. Saat akan bermain setiap lubang diisi 7 biji dan 2 lubang besar dibiarkan tetap kosong.
2. Melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan berjalan terlebih dahulu dan memilih lubang yang akan dijalankan dan mengisi 1 biji ketiap tiap lubang, jika biji terakhir jatuh dilubang yang ada bijinya maka dilanjutkan lagi hingga menemukan lubang yang kosong. Lubang induk diisi setiap kali melewatinya, lubang induk lawan main tidak perlu diisi.
3. Bila kita berhenti di 7 lubang dibaris kita dan di baris depan ada biji maka biji tersebut menjadi milik kita, dan dimasukkan kedalam lubang induk milik kita.
4. Apabila semua lubang sudah kosong semua permainan dapat dilanjut lagi dengan mengisi kembali lubang dengan jumlah 7 biji per lubang dari masing – masing biji di lubang induk.

Aspek – aspek yang dikembangkan dalam permainan ini yaitu, melatih motorik halus saat memegang dan memainkan biji (yang berperan yaitu jari jemari), melatih kesabaran dan ketelitian (emosional), melatih jiwa sportifitas, melatih kemampuan menganalisa (kognitif), dan menjalin kontak sosialisasi.

2. Engklek atau Engkleng

Permainan ini dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki kekotak yang sudah digambar menggunakan kapur atau menggambarinya ditanah. Didaerah saya di Pacitan menyebutnya dengan engkleng. Ada berbagai macam bentuk salah satunya yaitu engkleng bentuk gunung, engkleng bentuk sorok, engkleng bentuk baling – baling, engkleng bentuk robot atau bentuk alang merah, dan lain – lain. Cara bermainnya yaitu dengan:

1. Melompat dengan satu kaki disetiap petak yang telah digambar ditanah
2. Untuk bermain anak harus mempunyai kwereng untuk dilempar di setiap petak, kwereng biasanya berupa potongan keramik, genteng, atau bisa juga menggunakan batu yang pipih.
3. kwereng dilempar ke salah satu petak yang digambar. Petak yang dilempari kwereng tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Para pemain harus melompat disetiap petak menggunakan 1 kaki.
4. Pemain saat melemparkan kwereng tidak boleh melebihi garis, apabila melebihi garis dinyatakan gugur dan diganti pemain lain.

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
"Pengembangan Potensi Anak Usia Dini" Tahun 2021.

5. Setelah menyelesaikan 1 putaran pemain melemparkan kwerengnya dengan membelakangi petak – petaknya, apabila mengenai salah satu dari petak maka petak itu menjadi sawahnya. Sawah pemain tidak boleh dilewati oleh pemain lainnya, namun pemain yang memiliki sawah tersebut dapat menginjaknya dengan 2 kaki.

6. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

Aspek – aspek yang dikembangkan pada permainan engkleng yaitu motorik kasar dengan menjaga keseimbangan saat melompat menggunakan 1 kaki, melatih konsentrasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam mengatur strategi (kognitif), melatih anak alam bersosialisasi dan sportif dalam permainan, serta menumbuhkan rasa percaya diri pada anak dan belajar mengambil keputusan dan bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Bermain adalah berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan. Bermain dilakukan oleh anak dengan penuh perasaan bahagia dan tanpa beban. Melalui bermain anak dapat belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia yang seutuhnya. Bermain bagi anak merupakan salah satu hak anak yang paling hakiki. Bermain terbagi dalam 3 cabang yaitu, nilai kognitif, nilai emosi, dan nilai sosial. Bermain memiliki banyak manfaat khususnya pada usaha stimulasi aspek aspek perkembangan pada anak serta membantu anak untuk menemukan kesenangan sehingga terhindar dari stress.

Permainan tradisional merupakan permainan anak dari nenek moyang yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu : permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional.

SARAN

Saya sebagai penulis menyadari jika penulisan ini banyak sekali memiliki

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
"Pengembangan Potensi Anak Usia Dini" Tahun 2021.

kekurangan yang jauh dari kata sempurna. Tentunya, penulis akan terus memperbaikinya dengan mengacu kepada sumber yang bisa dipertanggungjawabkan nantinya. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik serta saran mengenai pembahasan pennisan di atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional. Jogjakarta.
- Javalitera Artobatama, I. (2018). Pembelajaran stem berbasis outbound permainan tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 40-47.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Ismayanti, L. D. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek (Sorok dan Payung) Terhadap Peningkatan Kontrol Diri pada Anak Usia Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Marta, R. F., & Rieuwpassa, J. S. (2018). Identifikasi nilai kemajemukan Indonesia sebagai identitas bangsa dalam iklan Mixagrip versi keragaman budaya. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 6(1), 37-50.
- Misbach, I. H. (2006). Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa. Laporan Penelitian.
- Musfiroh, T. (2012). Teori dan konsep bermain. *PAUD4201/Modul*, 1, 1-44.
- Mutiah, D. (2015). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Surabaya: Penerbit Kencana.
- Simatupang, N. (2005). Bermain sebagai upaya dini menanamkan aspek sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1).
- Thobrani, M & Mumtaz, Fairuzal. (2011). Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Wardani, D. (2009). Bermain Sambil Belajar. Jakarta: Edukasia.