

## Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Nurwahidah<sup>1)</sup>, Sri Maryati<sup>2)</sup>, Wulan Nurlaela<sup>3)</sup>, Cahyana<sup>4)</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

email: [nurwahidah@upi.edu](mailto:nurwahidah@upi.edu)

<sup>2</sup> Universitas Galuh

email: [sri4juli@gmail.com](mailto:sri4juli@gmail.com)

<sup>3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

email: [wulanwulan133@gmail.com](mailto:wulanwulan133@gmail.com)

<sup>4</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

email: [cahyana Cahyana38@gmail.com](mailto:cahyana Cahyana38@gmail.com)

DOI: [10.31849/paud-lectura.v4i02.6422](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422)

Received 30 Maret 2021, Accepted 8 April 2021, Published 14 April 2021

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kepunahan permainan tradisional yang mulai tergantikan dengan adanya beragam permainan di dalam *gadget* di Kota Tasikmalaya. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat khususnya orang tua untuk senantiasa melestarikan permainan tradisional sebagai warisan budaya sekaligus media bermain untuk perkembangan khususnya fisik motorik pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah menumbuhkan dan melestarikan kembali permainan tradisional yang hampir/sudah punah dengan memperkenalkan pada anak usia dini sebagai generasi penerus bangsa dan menerapkannya sebagai media untuk menstimulus perkembangan fisik motorik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan partisipan dari semua kalangan usia dari <20 tahun sampai usia >80 dan 2 orang dari unsur pemerintah yang menangani kebudayaan dan olahraga. Instrumen yang dipergunakan peneliti adalah dengan menggunakan pedoman wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu berupa data yang menyatakan bahwa ada 33 jenis permainan tradisional yang masih dimainkan di Kota Tasikmalaya yang bisa diperkenalkan dan dimainkan oleh anak usia dini. Ada beberapa rekomendasi permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di PAUD yang dapat menstimulus perkembangan fisik motorik anak usia dini yaitu permainan pecele, lompat tinggi, sapintrong dan main bola.

**Kata Kunci:** *Bermain; Kemampuan Fisik Motorik; Permainan Tradisional*

### Abstract

*This research is motivated by the extinction of traditional games which are starting to be replaced by a variety of games on gadgets, especially in Tasikmalaya City. This study aims to foster public awareness, especially parents, to always preserve traditional games as a cultural heritage as well as play media for physical motor development in early childhood. The purpose of this research is that the researcher wants to grow and preserve traditional games that are almost extinct by introducing early childhood as the nation's next generation and applying them as a medium to stimulate motoric physical development. This study used a qualitative approach involving participants of all ages from <20 years to> 80 years and 2 people from the government who were not related to*

sports. The instrument used by researchers is to use interviews, observation and documentation study. The results obtained from this study are in the form of data which states that there are 33 types of traditional games that are still played in the City of Tasikmalaya that can be played and played by early childhood. And there are some recommendations for traditional games that can be applied in PAUD learning that can stimulate the physical development of early childhood motor skills, namely the game of pecele, high jump, sapintrong and playing ball.

**Keywords:** *Played, Motor Physical Abilities, Traditional Games.*

## 1. PENDAHULUAN

Zaman terus berkembang, perkembangan teknologi semakin canggih peradaban budaya yang semakin terus berubah. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Proses dan cara bermain anak-anak dari hari mengalami perkembangan. (D. F. Rahayu & Khasanah, 2013) Pada zaman sekarang banyak anak yang lebih memilih bermain dengan game yang ada di dalam *gadgetnya* daripada bermain dengan teman-teman sebayanya. Anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Perubahan ini merupakan pergerakan struktur yang bersangkutan sesuai dengan perubahan waktu dan arus globalisasi. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak tidak mengenal sama sekali permainan tradisional yang sebenarnya merupakan sebuah sarana bagi anak-anak dari usia sebelum sekolah hingga usia sekolah untuk melatih motorik dan kognitif mereka. (Seran, Kurniati, Pascasarjana, & Pendidikan, 2019)

Bermain merupakan salah satu hak anak dalam hidup, dengan bermain

anak dapat belajar banyak sekali hal yang sebelumnya mereka belum tahu. Dengan bermain juga anak dapat mengeksplorasi dunianya. Bermain merupakan metode yang tidak bisa ditinggalkan pada anak usia dini, anak akan mendapatkan keceriaan dan berekspresi dengan bebas ketika bermain. Anak adalah “pembelajar alamiah” karena mereka akan belajar efektif bila kegiatan dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan, tanpa paksaan. (Wijayanti, 2018) Begitu banyak permainan yang sebenarnya dapat dimainkan oleh anak, salah satunya adalah permainan rakyat atau permainan tradisional. Permainan rakyat sekarang ini juga menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan perkembangan teknologi. Seiring dengan perubahan yang cepat dari sisi teknologi mengakibatkan banyak permainan tradisional yang sudah ditinggalkan. Hal ini mengakibatkan permainan tradisional tersebut terancam punah bahkan mungkin sudah punah. Tidak hanya di Indonesia, disebutkan hasil penelitian oleh (Sutton-Smith, 1953), bahwa permainan tradisional di New Zealand telah punah seiring berkembangnya zaman dan digantikan oleh permainan baru.

Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini. Permainan tradisional dapat memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya (Pratiwi & Kristanto, 2015). Selain melestarikan budaya, permainan tradisional pun mengandung unsur rasa senang bagi anak dimana rasa senang tersebut dapat mewujudkan suatu kesempatan yang baik menuju kemajuan (D. F. Rahayu & Khasanah, 2013). Ketika anak memainkan permainan tradisional anak dapat berinteraksi langsung dengan teman-teman sebayanya. Sehingga kesan yang didapatkan ketika bermain juga lebih menyenangkan. Dengan demikian selain menumbuhkan perkembangan fisik motorik anak, permainan tradisional juga dapat meningkatkan perkembangan sosial pada anak. (Wijayanti, 2018) permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa membelinya. karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal). Seperti

pada permainan jamur, betengan, ular naga, dll.

Permainan tradisional merupakan warisan dari leluhur kita pada zaman dahulu yang sudah hampir punah (mengalami kepunahan). Kepunahan ini terjadi karena kurangnya kesadaran masyarakat dan juga disertai kemajuan teknologi. Permainan tradisional ini juga dikatakan suatu kegiatan yang menyenangkan menurut tradisi, dimana ketika memainkannya akan muncul rasa puas pada pemain (Sutini, 2018). Untuk menjaga kelestarian dari permainan tradisional ini maka kita sebagai generasi hendaknya selalu menjaga kelestarian nilai-nilai luhur budaya bangsa dengan cara memperkenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini melalui kegiatan bermain, dengan kegiatan seperti itu anak akan dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, meloncat, menendang, melempar, dan lain sebagainya (Darminiasih, Marhaeni, & Utama, 2014). Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak yang berasal dari budaya Indonesia. Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika kita menelusuri makna dari permainan itu secara mendalam (Nurhayati, 2012). Permainan ini dimainkan oleh anak – anak secara bersamaan, berkelompok, bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan (Wijayanti, 2018). Permainan tradisional

merupakan alternatif yang kaya akan nilai budaya dan bahkan hampir tanpa adanya pelestarian. Permainan tradisional yang ada mirip dengan olahraga yakni memiliki aturan main dan mampu memberikan kesenangan, relaksasi, kegembiraan dan tantangan. Guna memfasilitasi pengembangan kemampuan sosial anak memanfaatkan permainan tradisional sebagai modal budaya yang dimiliki Indonesia sebagai fasilitasnya. Mengembangkan kemampuan sosial anak bisa berlangsung di lingkungan sekolah, rumah dan di masyarakat. Menurut (Wijayanti, 2018) dalam budaya global diperlukan pendidikan yang dapat mempersiapkan manusia-manusia beridentitas lokal dengan visi global untuk membangun dunia bersama.

Anak usia dini adalah anak yang masuk pada rentang usia 0-6 tahun. Sesuai dengan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1 yang menyatakan bahwa anak usia adalah anak yang masuk pada rentang usia 0-6 tahun. Salah satu periode yang menjadi tanda masa anak usia dini adalah masa Golden Age atau masa periode emas. Dalam masa golden age ini, dimana semua perkembangan anak berjalan sangat cepat dan luar biasa. Pada masa Golden Age adalah waktu anak untuk bereksplorasi, mencari tahu sesuatu hal yang baru, masa peka, dan masa bermain. Masa Golden Age ini disebut juga dalam tahapan perkembangan anak yang sangat kritis, karena apa yang anak dapatkan saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya (Imani & Muslihin, 2020) Anak pada

masa tataran usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam memberikan rangsangan untuk mencapai perkembangan yang optimal. Perkembangan ini sering dijuluki sebagai masa *golden age*. Penelitian di bidang neurologi membuktikan bahwa 50% dari kecerdasan anak terbentuk dalam empat tahun pertama pada kehidupan anak, setelah anak berusia delapan tahun, perkembangan otak anak mencapai 80% dan ketika anak berusia 18 tahun perkembangan otak mencapai 100% (Fitriani & Adawiyah, 2018).

(Lestari, Muslihin, & Hendri Mulyana, 2019) Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Di dalam lembaga PAUD selain belajar anak pun akan diarahkan, dibimbing sehingga apa yang diberikan sejak dini akan mempengaruhi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. (Fitriani & Adawiyah, 2018)

(Hasanah, 2016) Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (direktorat PAUD: 2005) Pendidikan anak usia dini secara umum merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian

rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Lutan dalam (Alawiyah, 2014) menjelaskan keterampilan motorik kasar adalah semakin banyak otot-otot besar yang dilibatkan, semakin banyak energi dan usaha yang dikerahkan. Perkembangan fisik motorik memiliki peranan sama penting dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan motorik dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak. Hal ini disebabkan perkembangan fisik motorik dapat diamati dengan mudah melalui panca indera, seperti perubahan ukuran pada tubuh anak. Menurut (Fitriani & Adawiyah, 2018) pertumbuhan dan perkembangan fisik mengikuti prinsip *sefalokaudal* dan *proximodistal*. Menurut prinsip *sefalokaudal*, pertumbuhan terjadi dari atas ke bawah, karena otak tumbuh dengan cepat sebelum lahir, kepala bayi yang baru lahir adalah disproporsi besar. Menurut prinsip *proximodistal* pertumbuhan dan perkembangan motorik dari dalam ke luar (pusat tubuh ke luar), dalam rahim kepala dan badan berkembang sebelum lengan dan kaki, kemudian tangan dan kaki, dan jari tangan dan kaki. Anggota badan terus tumbuh lebih cepat daripada tangan dan kaki pada anak usia dini. (Fitriani & Adawiyah, 2018)

Perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh seseorang. Perubahan yang

paling jelas terlihat adalah perubahan pada bentuk dan ukuran tubuh seseorang. Perkembangan motorik (*motor development*) adalah perubahan yang terjadi secara progressif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan atau pengalaman (*experiences*) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan. (Fitriani & Adawiyah, 2018)

Berkaitan dengan kemampuan motorik menurut (Hasanah, 2016) mengemukakan bahwa sejalan dengan meningkatnya ukuran tubuh dan meningkatnya kemampuan fisik, maka meningkat pulalah kemampuan gerakannya. Perkembangan fisik motorik anak ditandai dengan pertumbuhan fisik yang meliputi peningkatan berat badan, tinggi badan, lingkar kepala, dan tonus otot. Kurang optimalnya pertumbuhan fisik anak dapat menjadi pertanda ada sesuatu yang terjadi dalam diri anak. Pada usia tiga tahun, tubuh, tangan, dan kaki anak akan tumbuh semakin panjang. Kepala masih relatif besar, tubuh bagian lainnya berusaha menyusul seiring dengan semakin miripnya bagian anggota tubuh anak dengan tubuh orang dewasa. (Fitriani & Adawiyah, 2018)

Penelitian ini menjadikan penelitian sebagai instrumennya dengan mengikuti panduan yang sudah ditetapkan. Adapun instrument yang dipergunakan terdiri dari tiga buah panduan yaitu panduan untuk kelompok usia > 60 tahun, panduan untuk kelompok < 60 tahun dan panduan untuk dinas baik untuk yang

membidangi kebudayaan maupun yang membidangi keolahragaan.

Penelitian ini dianggap sangat penting dilakukan supaya dapat mengidentifikasi permainan-permainan apa saja yang mengalami kepunahan atau degradasi di Kota Tasikmalaya dan mengidentifikasi permainan tradisional apa saja yang dapat dikenalkan sekaligus dipraktikan oleh anak usia dini baik di sekolah maupun di lingkungan tempat anak itu tinggal. Setelah itu, permainan tradisional yang sudah diidentifikasi akan dipublikasikan dengan media digital. 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 (Saputra & Ekawati, 2017).

Dengan perkembangan teknologi di masa sekarang, tingkat pengenalan anak terhadap permainan tradisional semakin menurun karena terkalahkan dengan permainan-permainan di dalam *gadget* yang lebih seru. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil data wawancara peneliti yang bertanya kepada anak yang masih duduk di pendidikan SD di Kota Tasikmalaya usia 12 tahun bernama Muhammad Rizqi Al-Bukhori, ketika Rizqi menyebutkan beberapa permainan tradisional yang dia ketahui seperti budug sumbut, budug tagog, dan aasinan dia mengatakan bahwa permainan-permainan tersebut sudah tidak dimainkan lagi karena permainan itu membosankan dan lebih memilih bermain permainan yang ada pada Hp. Dan tanpa disadari anak akan lebih banyak melakukan aktifitas fisik melalui permainan tradisional ketimbang bermain permainan di dalam *gadget*. Karena bermain permainan menggunakan *gadget* itu lebih cenderung duduk saja sedang di dalam permainan tradisional anak akan lebih banyak melakukan gerakan-gerakan seperti berlari, melompat

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, sehingga teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni wawancara dan dokumentasi. Studi kasus atau *case study* merupakan rancangan penelitian yang ditemukan di banyak bidang, khususnya evaluasi, dimana peneliti mengembangkan analisis mendalam atas suatu kasus, program, peristiwa, aktivitas, proses, atau satu individu atau lebih. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan untuk memperkuat data yang telah didapatkan dengan metode interview bebas terpimpin. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini yaitu peneliti menggunakan alat bantu *recorder* untuk merekam wawancara dengan narasumber dan informan dan peneliti mengambil foto yang berhubungan dengan aktivitas narasumber sebagai deskripsi untuk memperkuat data-data yang telah diperoleh dari wawancara.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 3-4 bulan. Pelaksanaanya dimulai pada bulan Juni Sampai dengan bulan September tahun 2020. Tempat penelitian ini dilakukan di seluruh kecamatan di Kota Tasikmalaya yang berjumlah 10 kecamatan.

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya peneliti sendiri sebagai observer dan partisipan yang

berjumlah 8 orang dari masing-masing kecamatan dan 1 orang dari dinas yang membidangi kebudayaan serta 1 orang dari dinas yang membidangi olahraga. Adapun instrument yang dipergunakan terdiri dari tiga buah panduan yaitu panduan untuk kelompok usia > 60 tahun, panduan untuk kelompok < 60 tahun dan panduan untuk dinas baik untuk yang membidangi kebudayaan maupun yang membidangi keolahragaan.

Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh ke dalam sebuah kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menganalisis data yang penting dalam bentuk laporan, dan membuat kesimpulan agar mudah untuk dipahami. Teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga datanya sudah jenuh.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kepunahan permainan tradisional bukan hanya disebabkan oleh kurang terdokumentasikannya jenis permainan tersebut. Tetapi juga disebabkan oleh faktor yang lain. Faktor tersebut antara lain adanya permainan permainan baru yang berlandaskan pada pemanfaatan teknologi. Selain itu, pemanfaatan ruang publik/ruang terbuka hijau yang dimanfaatkan untuk kepentingan yang lainnya, berubah menjadi perumahan, pabrik-pabrik dan bangunan-bangunan yang lainnya. Dengan kata lain lahan untuk melaksanakan permainan tradisional semakin terpinggirkan. Kondisi yang lain adalah orang tua

sangatlah jarang untuk memberikan pengarahan atau memberikan informasi tentang permainan tradisional yang sering dimainkan oleh mereka pada jaman mereka masih muda (Wahidah, Nurlaela, & Nafa, 2021).

Permasalahan yang ditemui dilapangan banyak permainan tradisional yang tidak lagi dimainkan oleh anak-anak. Sebagai upaya dalam memperkenalkan permainan tradisional ini perlu kiranya untuk mengidentifikasi berbagai bentuk permainan ini yang pernah dilakukan oleh masyarakat, khususnya di Kota Tasikmalaya. Terlebih identifikasi permainan tradisional ini telah lama dilakukan. Namun buku-buku maupun tulisan mengenai hal ini belum pernah diketahui. 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.

Permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Selain itu ditemukan pula bahwa pada permainan tradisional yang ada di masyarakat memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dijaga keberadaannya. Misalnya, jenis permainan tradisional yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, keberanian, kegesitan, keterampilan, dan lain sebagainya. Perkembangan motorik anak dibagi

menjadi keterampilan atau gerakan kasar seperti berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga. Lompat merupakan suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu area ke area dimulai dengan melakukan anjang-ancang dalam bentuk lari agar mendapatkan hasil yang jauh dan tinggi dengan cara bertumpu pada salah satu kaki kemudian mendarat dengan kaki yang lainnya menggunakan keseimbangan tubuh menurut Dikti yang dikutip (E. D. Rahayu & Firmansyah, 2019). Perkembangan motorik pada anak adalah salah satu perkembangan yang harus distimulus dan diberi rangsangan. Di dalam motorik terbagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar membutuhkan koordinasi kelompok pada otot anak dan memerlukan koordinasi sebagian besar tubuh anak yang menggunakan otot-otot besar sehingga anak bisa memanjat, meloncat, berlari dan kegiatan yang bisa dilakukan anak diluar ruangan (Imani & Muslihin, 2020)

Perkembangan Motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Pada dasarnya anak telah mempunyai kemampuan gerak dasar yang telah dimiliki sejak lahir atau bawaan. Perkembangan bentuk kegiatan motorik yang berbeda sejalan dengan perkembangan daerah system syaraf yang berbeda. Karena perkembangan pusat syaraf yang lebih rendah, yang bertempat dalam urat tulang syaraf yang lebih tinggi yang berada dalam otak, maka gerak reflek pada waktu lahir lebih baik dikembangkan dengan sengaja



ketimbang dibiarkan berkembang sendiri (Dwi Imam Efendi, 2015).

Permainan yang dilakukannya adalah beragam aktivitas fisik yang memungkinkan mereka dapat tumbuh dan berkembang sejalan dengan penambahan usianya. Seiring dengan perkembangan teknologi maka permainan yang melibatkan aktivitas fisik pada anak-anak mulai luruh. Pada saat sekarang ini, anak-anak mulai memainkan permainan yang berbasis aplikasi melalui gawai dan komputer.

Secara khusus dalam pengembangan fisik motorik seringkali terjadi anak tidak melakukan gerakan dasar dengan baik. Sehingga mengakibatkan gerak dasar yang harus dilakukan oleh anak tidak sesuai dengan pergerakan yang seharusnya dilakukan. Padahal pergerakan yang baik akan membantu anak dalam melakukan aktivitasnya, terutama aktivitas bermain. Pergerakan yang terjadi dalam aktivitas bermain akan melibatkan organ tubuh baik dari sisi anatomisnya maupun sisi fisiologisnya. Pengalaman aktivitas gerak yang banyak meningkatkan (Muslihin, 2020). Aktivitas fisik yang sering dilakukan oleh anak-anak adalah permainan. Dengan memanfaatkan permainan untuk aktivitas fisiknya maka anak akan memperoleh manfaat dalam bentuk: anak menjadi senang, dapat menjalin persahabatan, memperkaya gerak yang dimiliki anak dan dapat belajar keterampilan baru. Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam

permainan tradisional. Permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan mengontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar (Akbari et al., 2009). Sedangkan bagi anak yang kurang melakukan aktivitas fisik dengan memanfaatkan permainan tradisional kemampuan mengontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan motoriknya rendah. Permainan tradisional dilakukan dengan terstruktur dan dilakukan dengan baik akan mempengaruhi psikomotor, perkembangan kognitif dan emosional anak. Permainan tradisional akan membantu perkembangan anak secara universal serta memberikan kesenangan terhadap anak-anak. (Kovačević & Opić, 2014).

Setelah melakukan uji coba instrumen penelitian, penyebaran instrumen, dan pengambilan data maka hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional yang ada di wilayah Tasikmalaya sangat banyak dan beragam. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada narasumber. Hasil penelitian terkait dengan “Kajian Historis Dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional” tertuang dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.  
Nama Permainan Tradisional

No.	Rentang Usia (Tahun)	Jenis Permainan Tradisional
1.	70-90	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Silat</li> <li>• Rencod</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panko</li> <li>• Rorodaan</li> <li>• Ayun-ayunan</li> <li>• Gobag</li> <li>• Ucing Sumput</li> <li>• Kasti</li> <li>• Pecle</li> <li>• Baren</li> <li>• Sapintrong</li> <li>• Jungkung</li> <li>• Bandring</li> <li>• Kelom Batok</li> <li>• Sosorodotan</li> <li>• Babangkongan</li> <li>• Paparaan</li> <li>• Balap Karung</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pecle</li> <li>• Ngadu batu</li> <li>• Baren</li> <li>• Congklak</li> <li>• Gatrik</li> <li>• Rencod</li> <li>• Ngadu Kaleci</li> <li>• Sosorodotan</li> <li>• Main Karet</li> <li>• Pingpong</li> </ul>
2.	60-70	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baren</li> <li>• Kasti</li> <li>• Pecle</li> <li>• Babancakan</li> <li>• Congklak</li> <li>• Rencod</li> <li>• Sosorodotan</li> <li>• Jungkung</li> <li>• Sumput Beling</li> <li>• Boy-boyan</li> <li>• Gatrik</li> <li>• Gobag</li> <li>• Ucing Kupu-kupu</li> <li>• Ucing Gabrug</li> <li>• Gampar</li> <li>• Jongbal</li> <li>• Hihileudan</li> <li>• Bekles</li> <li>• Ucing Sumput</li> <li>• Ucing Babet</li> <li>• Sapintrong</li> <li>• Locat Tinggi</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baren</li> <li>• Ucing Sumput</li> <li>• Kasti</li> <li>• Bekles</li> <li>• Sapintrong</li> <li>• Loncat Tinggi</li> <li>• Sosorodotan</li> <li>• Rorodaan</li> <li>• Pangal</li> <li>• Lang-layangan</li> <li>• Main Bola</li> <li>• Sasarungan</li> <li>• Rencod</li> </ul>
			4.	40-50	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Congklak</li> <li>• Baren</li> <li>• Pecle</li> <li>• Bale Bandung</li> <li>• Bancak</li> <li>• Bekles</li> <li>• Lang-layangan</li> <li>• Bp-bpan</li> <li>• Sosorodotan</li> <li>• Jungkung</li> <li>• Simar</li> <li>• Ucing Kurudung</li> <li>• Ucing Jongkok</li> </ul>
			5.	30-40	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loncat Tinggi</li> <li>• Bekles</li> <li>• Bp-bpan</li> <li>• Baren</li> </ul>
3.	50-60	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kasti</li> <li>• Bola Bakar</li> </ul>	6.	20-30	

---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ucing Sumput</li> <li>• Ucing Bancak</li> <li>• Congklak</li> <li>• Jungkung</li> <li>• Ayun-ayunan</li> <li>• Pecle</li> <li>• Sosorodotan</li> </ul>
7.	10-20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ucing Sumput</li> <li>• Ucing Bancak</li> <li>• Lang-layangan</li> <li>• Main Bola</li> <li>• Pecle</li> <li>• Baren</li> <li>• Kasti</li> <li>• Congklak</li> <li>• Jungkung</li> <li>• Bakiak</li> <li>• Kelom Batok</li> <li>• Ngadu Kaleci</li> <li>• Bekles</li> <li>• Simar</li> <li>• Boy-boyan</li> </ul>

---

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 berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati. Bermain bagi anak merupakan sarana anak untuk mengenal lingkungan khususnya untuk anak usia dini dan membentuk kebutuhan anak dari yang paling mendasar hingga yang paling penting. Bermain bagi anak tidak

hanya dilakukan karena menyenangkan saja, akan tetapi bermain merupakan kegiatan untuk memperoleh sebuah tujuan yaitu untuk memaksimalkan seluruh aspek perkembangan (Imani & Muslihin, 2020)

(Kovačević & Opić, 2014) menyatakan bahwa permainan tradisional sangat jarang dimainkan saat istirahat di sekolah dan class meeting. Hal tersebut terjadi karena ruang bermain yang terbatas dan waktu yang sedikit. Kondisi ini terjadi terutama pada sekolah-sekolah dengan jumlah siswa yang banyak, sedangkan halaman sekolah sempit.

#### 4. KESIMPULAN

Permainan tradisional harus dilestarikan karena merupakan budaya bangsa dan warisan nenek moyang yang penuh dengan arti dan manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional tersebut. Sebagai warga negara yang baik sudah seharusnya kita melestarikan permainan tradisional untuk menjaga eksistensinya.

Dari hasil penelitian ternyata masih banyak permainan tradisional yang masih dimainkan di Tasikmalaya yaitu ada sekitar 33 jenis permainan tradisional yang masih dimaninkan di Tasikmalaya. Dan ada beberapa rekomendasi permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di PAUD yang dapat menstimulus perkembangan fisik motorik anak usia dini yaitu permainan pecle, lompat tinggi, sapintrong, dan main bola.

#### DAFTAR PUSTAKA

Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., &

- Ziaee, V. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19(2), 123–129.
- Alawiyah, R. T. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta*, 8, 175–184.
- Darminiasih, N. N., Marhaeni, A. A. I. N., & Utama, M. (2014). Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B Tk Sebana Sari. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Dwi Imam Efendi. (2015). *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. 13(3), 11–18.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Imani, R. A., & Muslihin, H. Y. (2020). *Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun*. 4(2), 273–284.
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Contribution of Traditional Games To the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Association in Primary Education. *Croatian Journal of Education*, 16(Sp.Ed.No. 1), 95–112.
- Lestari, E., Muslihin, H. Y., & Hendri Mulyana, E. (2019). *Balap Karung Mengambil Bola Di Kelompok B Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya*. 3(1), 1–10.
- Muslihin, H. Y. (2020). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini? *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76–88. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24390>
- Nurhayati, I. (2012). The role of traditional games in early childhood learning. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2252), 39–48.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 18–39. Retrieved from <http://google.scholar.com/>
- Rahayu, D. F., & Khasanah, I. (2013). *Upaya meningkatkan ketangkasan gerak lokomotor anak melalui permainan ranjau pintar pada kelompok a tk an nur kaliwungu kendal tahun ajaran 2012/2013*. 73–83.
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Seran, E., Kurniati, E., Pascasarjana, S., & Pendidikan, U. (2019).

- Identifikasi Permainan Tradisional Busa No Manu Dan.* 6(1).
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Sutton-Smith, B. (1953). Traditional games of New Zealand children. *Folklore*, 64(3), 411–423. <https://doi.org/10.1080/0015587X.1953.9717380>
- Wahidah, I., Nurlaela, W., Cahyana., Nurwahidah., & Nafa, F. (2021). *Permainan Tradisional : Keterampilan Motorik dan Ketepatan Strategi Traditional Game : Motoric Skill and Strategy Accuracy.* 3(3), 1238–1245. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.530>
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>