

KONSERVASI PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERKEMBANGAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA DINI

Omah Mukarromah, Tatu Maesaroh, Dede Imtihanudin

¹Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Syekh Mnashur Pandeglang

Omahmukarromah777@gmail.com

dedeimtihanalbantani@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 27-10-2021

Disetujui: 18-01-2022

Kata Kunci:

Konservasii 1

Lokomotor2

Engklek i 3

Kucing Tikus 4

Dst...

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melakukan eksperimen dalam rangka mengkonservasi permainan-permainan tradisional agar tidak punah karena tergerus oleh arus digitalisasi baik pembelajaran ataupun dalam pemenuhan kebutuhan-kebutuhan hidup orang banyak. Disamping itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana konservasi permainan ini dapat memberikan dampak pada perkembangan keterampilan gerak lokomotor anak-anak usia dini di wilayah kecamatan Koroncong Kabupaten Pandeglang. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan untuk memahami, menguraikan dan bahkan menjelaskan fenomena sosial yang ada dengan cara menganalisis pengalaman dari individu-individu atau kelompok (misalnya masyarakat, menganalisis interaksi dan komunikasi setiap individu atau kelompok. menganalisis dokumen- dokumen (misalnya teks, gambar, film atau musik). dari hasil penelitian tampak bahwa permainan tradisional khususnya permainan kucing tikus dan engklek dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran dalam melatih perkembangan keterampilan gerak dasar lokomotor anak-anak usia dini.

Abstract: *This study aims to conduct experiments in order to conserve traditional Lalar games from becoming extinct because they are being eroded by the current of digitalization, both in learning and in fulfilling the needs of many people's lives. In addition, this study also aims to determine the extent to which the conservation of this game can have an impact on the development of locomotor skills in early childhood children in the Koroncong sub-district, Pandeglang Regency. The method used in this research is descriptive qualitative research which is carried out to understand, describe and even explain existing social phenomena by analyzing the experiences of individuals or groups (eg society, analyzing interactions and communication of each individual or group. analyzing documents. - Documents (eg text, pictures, films or music) from the results of the study, it appears that traditional games, especially cat mouse and engklek games, can be used as learning strategies in training the development of basic locomotor skills in early childhood.*



<https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.5303>



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

A. LATAR BELAKANG

Datangnya *Coronavirus Diseases* (Covid-19) di Indonesia membuat banyak perubahan pada bidang pendidikan. Semula, pembelajaran di Indonesia baik pada tingkat Perguruan Tinggi, Sekolah Menengah, Sekolah Dasar dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menggunakan pembelajaran tatap muka dan *blended learning* (gabungan antara tatap muka dan *online*). Hanya saja, sejak pandemi covid-19, seluruh pendidikan

di Indonesia mulai beralih kepada pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* bagi anak usia dini tentu tidak mudah, karena dengan melakukan pembelajaran *online* anak akan lebih sering berinteraksi dengan *gadget*. Sedangkan, belakangan sudah banyak penelitian yang menjelaskan bahaya ketergantungan *gadget* pada anak usia dini. I. Maria and R. Novianti, (2020 :74–81) menyatakan Kecanduan *gadget* dapat meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas hilangnya selera bermain secara real

menghambat perkembangan motorik anak bahkan dampak negative dari bermain *gadget* sebanding dengan kecanduan narkotika dan obat-obatan terlarang.

Perkembangan anak di usia dini sangat penting, bahkan pemerintah telah mengaturnya melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 pada lingkup perkembangan fisik motorik. Dimana, pada PERMEN tersebut menjelaskan terkait standar tingkat dari pencapaian perkembangan pada anak usia 4-5 tahun pada aspek fisik motorik yang terdiri dari:

- a. Melakukan gerakan menggantung
- b. Menirukan gerakan binatang, pesawat terbang, pohon tertiuip angin, dan lain sebagainya
- c. Melakukan gerakan melompat, berlari secara terkoordinasi dan meloncat
- d. Melempar sesuatu secara terarah
- e. Melakukan gerakan antipasti
- f. Menangkap sesuatu
- g. Menendang sesuatu

S. Kartianti, F. Laluba, S. Tjepa, R. Laluba, K. Halimongo, and Y. Balitang, (2020) mengatakan bahwa Gerak dalam fisik motorik terbagi menjadi tiga bagian yaitu gerak stabilisasi, gerak manipulasi dan gerak lokomotor. Gerak lokomotor merupakan gerakan dasar yang melibatkan pertumbuhan pada otot, stamina dan daya tahan tubuh seperti gerakan lompat, lari dan jalan.

Berdasarkan hasil penelitian Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PPPM) STKIP Syekh Manshur pada Juni 2020, disimpulkan bahwa 74% anak-anak yang berada di Kabupaten Pandeglang pada masa new normal ini masih belum dapat beralih dari kebiasaan bermain *gadget*. Awalnya, orang tua hanya memberikan *gadget* sebagai media pembelajaran. Kemudian, untuk mengisi waktu kekosongan anak-anak mulai bermain game yang pada akhirnya menjadi kecanduan. I. Maria and R. Novianti, (2020) menyatakan Sebenarnya, kecanduan bermain *gadget* pada anak-anak bahkan sudah terjadi sebelum pandemi berlangsung. Menurutnya, 40% anak-anak akan mengamuk jika tidak bermain *gadget*. Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian tersebut, PPPM STKIP Syekh Manshur berkolaborasi dengan Program Studi (Prodi) PG-PAUD dan Prodi pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) melakukan konservasi permainan tradisional untuk mengatasi permasalahan kecanduan bermain *gadget* pada AUD. Konservasi permainan tradisional digunakan sebagai implementasi dari mata kuliah permainan tradisional pada Prodi PJKR dan mata kuliah gerak motorik anak pada Prodi PG-PAUD. Hingga hari ini, konservasi permainan tradisional terus dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh berpengaruh pada perkembangan gerak lokomotor pada anak usia dini.

Konservasi dimaksud menurut Purwono Sidik (2021:63) adalah pelestarian yaitu melestarikan daya dukung, mutu, fungsi, dan kemampuan lingkungan secara seimbang. Sedangkan menurut Marquis- Kyle & Walker, (1996) dan Alvares, (2006) pengertian

konservasi dapat meliputi seluruh kegiatan pemeliharaan dan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat. Kegiatan konservasi dapat pula mencakupi ruang lingkup preservasi, restorasi, rekonstruksi, adaptasi dan revitalisasi. Dengan kata lain bahwa kegiatan konservasi merupakan upaya untuk menjaga suatu hal agar tetap lestari tidak berubah apalagi punah.

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan dari nenek moyang kita dan bisa menjadi identitas bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih, jenis-jenis permainan itu sudah mulai luntur, bahkan tidak dikenal lagi. Padahal, permainan tradisional itu bukan sekadar permainan, melainkan juga bisa mengajarkan anak-anak bersikap sportif, saling menghargai, teliti, bekerja sama, serta bertanggung jawab. Seperti pada permainan kucing tikus dan engklek, setiap peserta dituntut bekerja sama dengan kelompok, saling menghargai sesama anggota tim, dan tidak curang bermain. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi permainan tradisional hampir hilang tergerus dalam arus modernisasi dan digitalisasi dalam segala hal.

Proses transformasi ini mesti bisa di bendung salah satunya dengan konservasi terhadap permainan-permainan tersebut untuk menjaga agar anak-anak usia dini selain dapat mengenali budaya bangsanya juga dapat menggali nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan-permainan tersebut, terlebih lagi menurut I Wayan Tarna (2015) dalam Nova Marina permainan tradisional ini sangat membantu perkembangan anak terutama yang berkaitan dengan motorik baik motorik kasar atau motorik halus.

MS. Hadisaputra, dkk (2019:253) menyatakan bahwa motorik adalah suatu peristiwa yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya gerakan. Sedangkan gerakan motorik itu sendiri dibedakan menjadi tiga kategori yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif.

Adapun gerak lokomotor tersebut menurut Prayoga (2017) adalah perilaku motorik memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain atau gerak yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. Seperti berjalan, berlari, melompat, dan meloncat Gerakan lokomotor merupakan gerakan yang penting untuk dikembangkan pada masa anak-anak, karena merupakan faktor pendukung dalam meningkatkan kesegaran jasmaninya.

Namun bagaimanapun gerak dasar lokomotor merupakan suatu keterampilan yang perkembangan harus melalui bimbingan dan pelatihan, hal ini senada dengan pernyataan Zawi, dkk dalam MS Hadisaputra (2019) bahwa sebagian gerak dasar lokomotor berkembang sebagai hasil dari beberapa tahap, proses pembentukan gerak tidak terjadi secara otomatis, tetapi merupakan akumulasi dari proses belajar dan berlatih, yaitu dengan cara memahami gerak dan

melakukan gerak berulang-ulang yang disertai dengan kesadaran gerakan yang dilakukan.

Oleh karena itu agar perkembangan motorik anak-anak usia dini dapat terus didan kembangkan dengan mudah salah satu caranya adalah dengan mengkonservasi permainan-permainan tradisional yang sudah ada bahkan dengan menciptakan permainan - permainan tradisional yang baru.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK dan PAUD baik Negeri ataupun Swasta yang ada Kecamatan Koroncong Kabupaten Pandeglang selama kurun waktu Juli-September 2021 dengan jumlah sampel 40. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif yang dilakukan untuk memahami, menguraikan dan bahkan menjelaskan fenomena sosial yang ada dengan cara sebagai berikut : (1) Dengan menganalisis pengalaman dari individu-individu atau kelompok (misalnya masyarakat). Pengalaman ini dapat berkaitan dengan sejarah hidup seseorang, pengetahuannya ataupun cerita yang berkaitan dengan hidupnya. (2) Dengan menganalisis interaksi dan komunikasi setiap individu atau kelompok. (3) Dengan menganalisis dokumen-dokumen (misalnya teks, gambar, film atau musik)[14].

Dalam penelitian kualitatif ini instrument utamanya adalah peneliti itu sendiri dengan data penelitian berupa permainan tradisional. Dalam pelaksanaannya, penelitian kualitatif ini dilakukan melalui 3 (tiga) tahapan, yaitu reduksi data (*data reduction*), pengorganisasi (*organization*) dan intepretasi data (*interpretation*). Reduksi data dilakukan untuk mengidentifikasi data mentah yang diperoleh yang diperoleh melalui pengamatan dan wawancara. Pengorganisasian dilakukan untuk mengumpulkan dan menyatukan informasi data yang diperoleh dari hasil indentifikasi awal (proses reduksi data) yang selanjutnya dilakukan interpretasi data yang menghasilkan sebuah simpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi data hasil penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari konservasi permainan tradisional (khususnya permainan kucing tikus dan permainan Engklek) terhadap perkembangan gerak lokomotor anak usia dini.

Dari hasil observasi dan evaluasi baik saat pra kegiatan penelitian, saat dan pasca kegiatan dapat diperoleh keterangan sebagai berikut:

1. Pra Penelitian

Pada tahap ini peneliti hanya melakukan observasi terhadap gerak lokomotor anak-anak usia dini di Kecamatan Koroncong kabupaten Pandeglang,

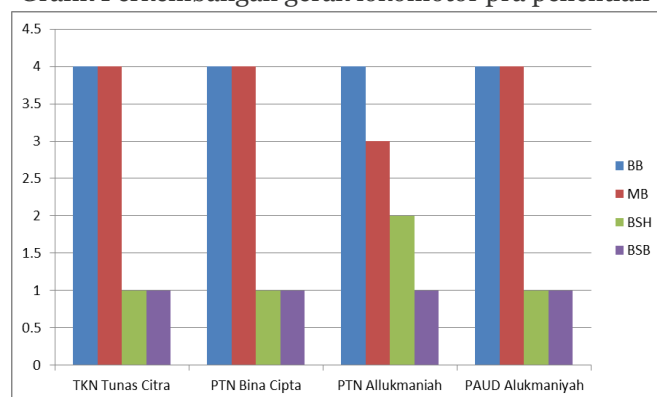
pada tahap ini diperoleh data seperti ditampakkan pada tabel berikut:

Tabel 1
Prkembangan Gerak lokomotor Anak
pada pra penelitian

No	Lembaga	Jumlah Anak	Kriteria Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	TKN Tunas Citra	10	3	4	2	1
2	PTN Bina Cipta	10	2	4	3	1
3	PTN Allukmaniah	10	4	3	2	1
4	PAUD Alukmaniyah	10	4	4	1	1

Berdasarkan tabel di atas terlihat masih banyak anak usia dini yang belum tampak perkembangan gerak lokomotornya. Mengenai hal ini dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik Perkembangan gerak lokomotor pra penelitian



Berdasarkan apa yang digambarkan oleh grafik tersebut dapat diketahui bahwa angka perkembangan gerak lokomotor anak pada level BSH dan BSB masih di bawah angka pada level BB dan MB, oleh karena itu perlu mendapat perhatian serius agar perkembangan mereka dapat meningkat dengan baik.

2. Saat Penelitian

Pada tahap ini data diperoleh melalui tes yang dilakukan dalam dua kelompok, Kelompok I dengan menggunakan permainan kucing tikus dan kelompok II dengan menggunakan Permainan Engklek. Dari serangkaian hasil tes tersebut diperoleh data sebagaimana ditampikkan pada tabel berikut:

Tabel 2
Perkembangan gerak lokomotor
anak usia dini melalui permainan kucing tikus

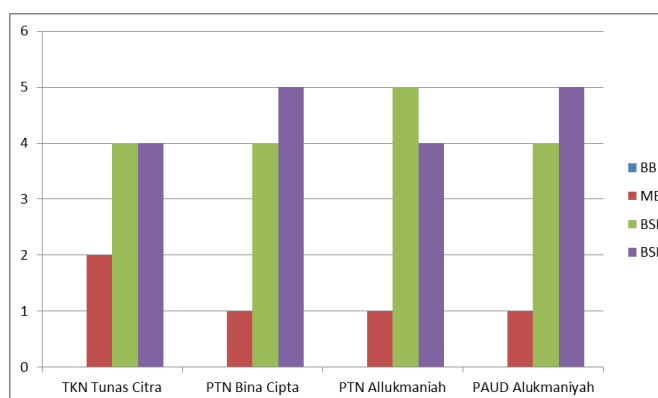
No	Lembaga	Jumlah Anak	Kriteria Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	TKN Tunas Citra	10	2	4	4	
2	PTN Bina Cipta	10	1	4	5	

Tabel 3
Perkembangan gerak lokomotor
anak usia dini melalui permainan Engklek

No	Lembaga	Jumlah Anak	Kriteria Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	PTN Allukmaniah	10		1	5	4
2	PAUD Alukmaniyah	10		1	4	5

Berdasarkan keterangan pada tabel di atas dapat dipastikan bahwa perkembangan gerak lokomotor anak usia dini di PAUD dan TK yang ada di kecamatan Koroncong kabupaten Pandeglang mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari berkurangnya angka pada level BB dan MB juga meningkatnya jumlah anak yang ada di level BSH dan BSB. Untuk lebih jelas lagi hal ini dapat dilihat melalui grafik berikut:

Grafik Perkembangan gerak lokomotor anak usia dini melalui permainan tradisionnal



Dari apa yang ditampilkan oleh grafik tersebut dapat dipastikan bahwa setelah menggunakan permainan kucing tikus dan engklek perkembangan gerak lokomotor anak usia dini di kecamatan Koroncong kabupaten Pandeglang mengalami peningkatan yang sangat signifikan, hal ini dapat dilihat dari tidak adanya anak yang mendapat nilai BB.

D. TEMUAN HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian dapat dipahami bahwa konservasi permainan tradisional mesti dilakukan, karena hal ini dapat membantu perkembangan anak baik fisik maupun psikisnya. Melalui Permainan tradisional juga dapat ditanamkan nilai-nilai karakter yang baik pada anak seperti karakter Jujur, kerjasama, sabar dan saling bantu-membantu dengan sesama.

Konservasi ini dapat dilakukan dengan beragam cara seperti [1] mengenalkan lewat proses pembelajaran di setiap sekolah, hal ini akan medapat menjadikan proses pembelajaran menjadi asyik dan menyenangkan. [2] mengadakan even atau perlombaan pada momen-moment tertentu, seperti pada perayaan hari kemerdekaan atau hari-hari besar nasional. [3] memodifikasi permainan-permainan agar tidak menimbulkan kejenuhan saat anak melakukan kegiatan tersebut. [4] mengadakan

kompetisi cipta permainan tradisisonal agar koleksi permainan tradisional menjadi lebih banyak lagi.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa konservasi permainan tradisional sangat penting dan mestinya dilakukan oleh semua kalangan hal ini berkaitan langsung dengan pelestarian kebudayaan yang menjadi ciri khas kita semua, disamping itu permainan tradisional juga dapat dijadikan wadah atau media untuk pembelajaran anak-anak uisa dini khususnya yang berkaitan dengan keterampilan gerak motorik baik motorik halus atau motorik kasar. Urgensi konservasi terhadap permainan tradisional khususnya permainan kucing tikus dan engklek dapt dilihat dari serangkaian hasil uji coba terhadap sebagian PAUD yang ada di sekitar kecamatan Koroncong Kabupaten Pandeglang.

Oleh karena pentingnya pelestarian permainan tradisional ini diharapkan pengelola pendidikan turut serta dalam memelihara permainan tradisioanal melalui pembelajaran agar terasa asyik dan menyenangkan. Selain itu kedua permainan tradisional (Kucing tikus dan engklek) ini bukanlah satu-satunya yang dapat dijadikan sebagai wahana belajar bagi anak usia dini, masih banyak yang lainnya bilamana terus dilestarikan maka bukan saja akan menjadi metode pembelajaran tapi juga sebagai bentuk rasa cinta tanah air beserta budayanya.

Bagi para praktisi pendidikan seyogyanya dapat terus memodifikasi permainan-permainan tradisional tersebut, bahkan kalau bisa menciptakan permainan baru sebagai hazanah kebudayaan dan keilmuan agar senantiasa dapat dikembangkan dan dilestarikan sepanjang masa.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- [1] Marquis-Kyle, P. & Walker, M. *The Illustrated BURRA CHARTER. Making good decisions about the care of important places*. Australia: ICOMOS, 1996.

Jurnal

- [2] PS Permon, Anggit W, RS. Pratama, "Journal of Sport Coaching and Physical Education, 6 (1) (2021) : 63 – 68 <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jscpe>
- [3] LMS. Hadisaputra, dkk, Jurnal Mitra Pendidikan, Vol .3, No. 2, . Februari 2019, h 253-267 <http://ejournalmitrapendidikan.com>
- [4] I. Maria and R. Novianti, "Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak (The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children ' s Behaviour)," vol. 3, no. 2, pp. 74–81, 2020
- [5] A. Dusun and B. Krian, "Pelestarian dolanan tradisional kurangi kecanduan gadget pada anak dusun bendomungal krian sidoarjo."

- [6] Y. G. Sejati, U. Nurlaili, P. Islam, A. Usia, U. M. Gresik, and A. U. Dini, "Meminimalisir Penggunaan Gadget," pp. 1–7
- [7] F. Rohayani, "Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa," *Qawwam J. Gend. Mainstreaming*, vol. 14, no. 1, pp. 29–50, 2020.
- [8] S. Kartianti, F. Laluba, S. Tjepa, R. Laluba, K. Halimongo, and Y. Balitang, "Research & Learning in Primary Education," vol. 2, 2020.
- [9] F. P. Heynoek and R. Kurniawan, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Discovery Learning Materi Gerak Lokomotor Kelas Rendah Sekolah Dasar," vol. 2, no. 8, pp. 384–394, 2020.
- [10] A. Muazimah and I. W. Wahyuni, "Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. Ajriah Muazimah, Ida Windi Wahyuni," *Gener. EMAS J. Pendidik. Islam Anak Usia Din*, vol. 3, no. 1, pp. 70–76, 2020.
- [11] Erdanelli and N. Hazizah, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Leng-Kaleleng," *J. Halaqah*, vol. 2, no. 2, pp. 213–220, 2020.
- [12] aFatmawati, "Analisis Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Anak Kelas 1 Sekolah Dasar Jabal Nur," *J. Ilm. MAKSITEK*, vol. 5, no. 3, pp. 1689–1699, 2020.
- [13] O Witasari and N. A. Wiyanti, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh," *JECED J. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 52–63, 2020
- [14] Devrizal Dev, Riswanti Rini dan Nia Fatmawati, "Permainan Tradisional Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak di PAUD Cahaya Kartini Bandar Lampung" *J. Pendidikan Anak*, Vol.5, No. 1, 2019.
- [15] Iis Nurhayati, "Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Geger Sunten" *J. Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, vol.1 No. 2, 2012.
- [16] A Metta Apriliani, Yasbiati dan Elan, "Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B Hijau melalui Permainan Engklek Rintangan di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya". *J. PAUD Agapedia*, Vol. 3, No. 2, 2019.

Artikel/Modul/Diktat

- [17] <https://mediaindonesia.com/opini/123917/membentuk-karakter-lewat-permainan-tradisional>