

**EVEKTIVITAS PERMAINAN TRADIOSINAL TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

Oleh

Dr. Nahjiah Ahmad, M.Pd

Fakultas Ilmu Pendidikan-UMMU

jiahnahjiahahmad@yahoo.com

Abstract

Berkembangnya jaman yang semakin cepat dan bersifat revolusioner banyak mengubah hal-hal yang sudah seharusnya dilestarikan menjadi diabaikan. Permainan tradisional yang sarat akan budaya, nilai-nilai kebangsaan, bahkan unsur – unsur yang berguna bagi perkembangan anak menjadi terabaikan. Permainan modern yang dianggap lebih praktis bahkan individualistik lebih dipilih pada masa kini oleh anak-anak yang seharusnya mengenal permainan motorik dan kognitif yang lebih baik.

Perkembangan sosial anak merupakan satu proses perkembangan yang membolehkan mereka berinteraksi dengan orang lain mengikut cara yang boleh diterima oleh sesuatu masyarakat serta budaya. Pada prinsipnya perkembangan sosial melibatkan proses sosialisasi yang membolehkan anak mempelajari tingkah laku sosial atau melakukan penyesuaian sosial dalam suatu lingkungan sosial. Perkembangan sosial anak-anak dapat dikaji melalui beberapa aspek sosialisasi yang penting seperti proses peniruan dan identifikasi, aktiviti bermain, perkembangan kongnisi sosial, persahabatan, dan interaksi dengan rekan sebaya.

Permainan tradisional merupakan salah satu wahana untuk merangsang seluruh tugas perkembangan anak termasuk perkembangan sosial . Pada tataran ini anak bermain, melompat, melempar, tertawa riang gembira, yang secara langsung mempengaruhi perkembangan motorik, psihis, fisik, kreatifitas, sportivitas dilakukan secara berkelompok dengan teman sebaya dan memerlukan kekompakan sera kerja sama.

Kata Kunci . : permainan tradisional, perkembangan sosial anak

Latar Belakang Masalah

Bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan anak. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas.

Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui. Dalam bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang-orang disekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang. Pada usia dua sampai lima tahun, anak

memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya.

Zaman yang terus berkembang memacu peradaban budaya yang semakin terus berubah. Tidak hanya perkembangan dari seni budaya tetapi juga berkembangnya teknologi semakin bertambah maju. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Pada zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Perubahan tersebut merupakan pergerakan struktur yang bersangkutan sesuai dengan perubahan waktu.

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. Anak-anak Indonesia sebenarnya harus mampu mempertahankan permainan tradisional. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, didalamnya terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus terus dilestarikan.

Permainan tradisional yang mungkin sudah jarang ditemui karena tidak adanya sosialisasi dari orang tua ke anak ataupun dari guru ke murid akan terus hilang ditambah dengan adanya permainan modern yang lebih dikenal dengan istilah game bagi anak-anak. Anak-anak yang sudah individualis akan lebih menjadi pribadi yang tertutup karena permainan ini tidak mengajarkan

kerja sama dan hal-hal positif lainnya. Perubahan kebiasaan pada anak-anak dalam hal bermain dan mudarnya budaya bangsa pada permainan tradisional inilah yang mendorong penelitian ini dilakukan. Manusia dan kebudayaan mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk yang sederhana ke bentuk yang kompleks, seperti yang dikemukakan Herbert Spencer dalam *unilinear theories of evolution*. (Ritzer, 2003:50). Salah satu perubahan yang mengalami pergerakan cukup terlihat yaitu perubahan pada permainan tradisional, pada zaman dulu permainan tradisional ini dijadikan permainan sehari-hari namun pada kenyataannya saat ini permainan tradisional tidak lagi sebagai permainan sehari-hari. Anak-anak pada zaman sekarang lebih mengenal permainan modern. Hal ini menjadikan kurangnya eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak.

Kaitannya dengan bermain, Jean Piaget mengemukakan bahwa permainan membentuk konsep keterampilan dan membentuk kognisi anak serta mengembangkan kognisi tersebut. Artinya permainan (permainan tradisional) sebenarnya mempunyai elemen-elemen yang mampu menumbuhkan semangat kreatifitas dan kecerdasan seorang anak. Selanjutnya Piaget berpandangan bahwa, ada tahapan operasional konkrit yang dialami oleh anak-anak pada usia 7-11 tahun, dimana pada usia itu mereka mulai mengenal permainan dengan teman sebaya, ada tahapan hilangnya konsep egosentris pada diri anak-

anak, sehingga saat mereka memasuki tahapan operasional formal sampai dewasa mereka mampu berkembang dengan lebih baik. Selain itu bermain dapat mengembangkan aspek motorik dari anak sehingga pertumbuhan fisik pun menjadi maksimal. (Mayke, 2001:7-9). Bahkan di Indonesia permainan tradisional yang dilakukan memiliki nilai budaya yang sangat besar. Permainan tradisional akan mengembangkan karakter anak dan juga mencintai budayanya, yang pada gilirannya akan memacu perkembangan sosial anak.

Perumusan Masalah

Bertolak dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan penulis berupaya merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep permainan tradisional?
2. Apakah permainan tradisional mempengaruhi perkembangan sosial anak?

Hakikat Permainan Tradisional

Permainan tradisional banyak terdapat di Indonesia. Namun permainan tradisional tersebut kini mulai terkikis keberadaannya, khususnya di kota besar. Untuk anak sekarang ini barangkali banyak yang tidak mengenal permainan tradisional, warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Permainan tradisional semakin tidak populer sejak munculnya permainan baru yang lebih atraktif, membuat anak lebih senang karena lebih praktis dan menarik. Sebagai contoh, merebaknya *PlayStation (PS)* yang merupakan produk dari Jepang. Tentu,

dengan banyaknya permainan elektronik maupun non-elektronik menarik yang ada dipasaran di Indonesia, sedikit demi sedikit keberadaan permainan tradisional semakin tersisihkan.

Permainan tradisional anak pada kenyataannya bisa dijadikan media pembelajaran dan pendidikan yang sangat luar biasa. Teori dalam filsafat pendidikan mengatakan bahwa dalam proses pendidikan terjadi interaksi antara pendidik dan anak didik untuk bersama-sama mencapai tujuan pendidikan, yaitu kedewasaan. Dalam interaksi tersebut akan terjadi suatu rentetan perbuatan pendidikan. Apabila perbuatan tersebut disengaja untuk mencapai tujuan pendidikan maka disebut sebagai alat pendidikan. Langeveld (1965: 116) mengatakan bahwa suatu alat pendidikan hanyalah suatu tindakan/perbuatan atau situasi, yang dengan sengaja menciptakan alat pendidikan.

Masa kanak-kanak yang sering dikenal dengan istilah "Masa Bermain" adalah masa yang selalu membutuhkan perkembangan. Hal ini terjadi karena masa anak-anak merupakan masa yang ideal menjadi sasaran pendidikan dan pembinaan dikarenakan pada hakikatnya masa anak-anak memiliki pribadi yang utuh sebagai manusia namun belum berkembang (Al-Syaibany, 1979: 101). Yang dikembangkan dalam periode ini adalah kebebasan psikologis (*psychological independence*) dan sosialisasi anak (*socialization of the child*) yang dibiasakan dengan permainan dengan teman sebayanya dan kegiatan-kegiatan kelompok. Dalam hal ini

permainan anak-anak memang bisa dijadikan media yang sangat efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang ideal untuk pengembangan jiwa anak dalam konteks pendidikan.

Permainan tradisional pada umumnya dilakukan di suatu ruangan terbuka yang cukup luas, dan melibatkan banyak orang untuk memainkannya. Karena permainan ini biasanya dilakukan secara berkelompok, maka jenis permainan tradisional pada umumnya akan mengajarkan anak-anak untuk bisa bersosialisasi dan bergaul dengan teman-teman sebayanya. Selain itu permainan yang harus dilakukan pun kadang tidak mudah, sehingga anak-anak yang baru pertama kali bermain harus belajar terlebih dahulu. Proses belajar ini juga dapat dijadikan media pembelajaran kesabaran dan ketelatenan bagi anak yang mengajarkan dan keseriusan serta ketekunan bagi anak yang diajarkan. Selain itu permainan tradisional juga mengajarkan berbagai sisi positif, diantaranya:

1. Permainan anak selalu melahirkan nuansa suka cita.
2. Keguyuban yang dibangun secara bersama-sama. Artinya demi menjaga permainan dapat berlangsung secara wajar, mereka mengorganisir diri dengan membuat aturan main di antara anak-anak sendiri. Dalam konteks inilah anak-anak mulai belajar mematuhi aturan yang mereka buat sendiri dan disepakati bersama di satu sisi, anak belajar mematuhi aturan bermain secara *fairplay*. Sementara itu, apabila ada anak yang

tidak mematuhi aturan main, dia akan mendapatkan sanksi sosial dari sesamanya. Dalam kerangka inilah, anak mulai belajar hidup bersama sesamanya atau hidup bersosial. Namun demikian di pihak lain, apabila dia mau mengakui kesalahannya, teman yang lain pun bersedia menerimanya kembali. Suatu bentuk proses belajar mengampuni dan menerima kembali dari mereka yang telah mengakui kesalahannya (rekonsiliasi).

3. Keterampilan anak senantiasa terasah karena anak terkondisi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor motoriknya akan semakin terasah pula. Di pihak yang lain, proses kreatifitasnya merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya.
4. Pemanfaatan bahan-bahan permainan selalu tidak terlepas dari alam. Hal ini melahirkan interaksi antara anak dengan lingkungan sedemikian dekatnya. Kebersamaan dengan alam merupakan bagian terpenting dari proses pengenalan manusia muda terhadap lingkungan hidupnya.
5. Hubungan yang sedemikian erat akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia. Alam menjadi sesuatu yang dihayati keberadaannya, tak terpisahkan dari kenyataan hidup manusia. Penghayatan inilah yang membentuk

cara pandang serta penghayatan akan totalitas cara pandang mengenai hidup ini (kosmologi). Cara pandang inilah yang kemudian dikenal sebagai bagian dari sisi kerohanian manusia tradisional.

6. Permainan tradisional anak juga punya pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan jiwa anak, di antaranya anak dituntut untuk lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif.

Permainan tradisional anak juga dapat digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut. Hal itu juga berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan majemuk anak.

Permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak juga dapat membantu mengembangkan kecerdasan intelektual anak. Permainan tradisional

seperti permainan *Gagarudaan*, *Oray-Orayan*, dan *Pa Cici-Cici Putri* mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.

Perkembangan kecerdasan emosi dan antar personal anak juga dapat dikembangkan secara maksimal melalui permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak dengan melakukannya secara berkelompok. Permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai media untuk membantu mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya, misalnya, *Dam-daman*, *Bola Bekel*, *Betengan*, *Cenge-Cenge*, *Konong* (permainan Maluku Utara)

Manfaat lain yang bisa didapat dari permainan tradisional anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan lainnya. Selain itu, permainan tradisional anak juga dapat membantu mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir yang dapat mendekatkan anak pada alam sekitar.

Permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak di daerah Jawa juga mengandung nilai-nilai filosofis yang sesuai dengan ajaran filosofis Jawa. Ajaran filosofis yang banyak dijumpai

dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa secara tidak disadari ikut tercermin dalam permainan yang dilakukan oleh anak-anak suku Jawa, misalnya:

1. Permainan Bola Bekel

Adalah permainan yang dalam pelaksanaannya menggunakan aturan tersendiri. Aturan tersebut menggambarkan aturan yang harus dimiliki manusia dalam kehidupannya. Dan untuk mencapai keselamatan dan kemenangan hidup (kemenangan dalam permainan), maka seorang manusia harus mengikuti aturan permainan hidup.

Saat bola dilempar ke atas, saat itu bisa dimaknai sebagai orang hidup harus selalu ingat pada Tuhan Yang Maha Esa, setelah itu bola akan kembali turun dan ditangkap oleh pemainnya menggambarkan bahwa selain ingat pada Tuhan Yang Maha Esa, manusia juga harus ingat pada sesama manusia untuk hidup bersosialisasi.

Setelah itu, biji atau bekel yang ada diraup jadi satu dalam genggaman dan disebar, maknanya adalah bahwa manusia hidup harus ingat pada sesamanya dan selalu berbuat baik pada sesamanya yang berasal dari Tuhan yang "Satu". Setelah bekel disebar, bola kembali dilempar ke atas sambil membolak-balik timbel (*bekel*) dari urutan 1 sampai 5. Hal ini menggambarkan bahwa manusia hidup harus hidup sesuai aturan dan harus bisa mengendalikan hawa nafsu, karena sesuatu hal dalam hidup manusia akan berhubungan dengan hal yang lain.

2. Permainan Dakon.

Permainan Dakon dimainkan dengan cara mengisi cekungan-cekungan yang ada di hadapan dengan biji buah sawo atau *kecik*. Permainan ini menggambarkan bahwa seorang manusia harus selalu berhati-hati dan teliti menggunakan dan memanfaatkan kemampuannya. Apabila manusia bisa menggunakan dan memanfaatkan apa yang dimiliki dengan baik, maka manusia tersebut akan mendapatkan keuntungan. Manusia yang bisa selalu hemat dalam membelanjakan keuangannya juga akan menghasilkan kesuksesan dalam bidang ekonomi. Hal ini digambarkan dengan perjalanan hidup manusia dengan menjatuhkan masing-masing satu biji ke dalam cekungan yang ada di papan *Dakon* tersebut. Apabila seorang anak bisa memperhitungkan permainannya dengan baik, maka dia akan mendapatkan rejeki mengambil *kecik* milik lawannya untuk dimasukkan ke dalam lumbungnya. Namun apabila anak tersebut tidak berhati-hati, maka dia akan mati langkah dan harus berhenti bermain. Gambaran tersebut sejalan dengan perjalanan hidup manusia yang dituntut untuk harus selalu berhati-hati menjalankannya hidupnya agar bisa mengambil keuntungan dan sukses, namun apabila manusia tersebut tidak berhati-hati, maka sudah pasti dia akan mendapatkan kemalangan dan celaka.

Nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional anak-anak di Nusantara ini yang kemudian menuntut perhatian dan pelestarian agar generasi mendatang tidak melupakannya dan menggantikannya dengan permainan

modern. Permainan modern yang canggih memang dapat menggantikan fungsi permainan tradisional untuk memberikan rasa senang pada anak-anak, namun kenyataannya permainan modern tidak dapat menggantikan nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional.

Sejalan dengan makna filosofis permainan tradisional di Jawa, di Maluku Utara juga mempunyai sejumlah permainan tradisional yang meskipun namanya berbeda namun aturan, esensi serta maknanya sama dengan daerah lain di Indonesia, diantaranya:

1. *Gole-Gole*

Gole-gole berarti kelincahan tendangan silat tempurung dengan belakang kaki. Gole-gole ini permainan tradisional yang di mainkan oleh remaja muda-mudi. Biasanya permainan ini di adakan, apabila ada sesuatu acara yang menghendaki bantuan muda-mudi untuk menolong mengukur (memarut) kelapa dalam jumlah banyak. Seusai membantu mengukur kelapa, terdapat banyak tempurung (batok kelapa). Oleh muda-mudi atau anak-anak, tempurung kelapa di gunakan untuk memainkan gole-gole. Cara bermain: Gole-gole di mainkan oleh dua kelompok, masing-masing lima orang. Untuk mencari kelompok yang akan memulai permainan itu, di adakan suten (pengundian dengan unjuk jari) oleh kapten dari dua kelompok. Kelompok yang menang suten itulah yang memulai permainan. Di depan ke lima pemain itu, berjarak 7 m, tertumpuk 5 tempurung dengan jarak samping tempurung 2 m. Masing-masing pemain menghadapi

tumpukan tempurungnya dan dia harus menembak tempurungnya ke tumpukan di depannya dengan tendangan silat belakang kakinya. Di haruskan ke limanya menembakkan tempurungnya. Bila kena pada sasaran, maka di hitung 5 point (angka) dan mereka harus melanjutkan permainannya pada babak ke dua. Apabila hanya 1 orang saja yang pada waktu menembakkan tempurungnya kena, maka hanya di hitung 1 punt dan kesempatan waktu di berikan pada kelompok ke 2. Jika babak pertama tadi telah dapat di selesaikan oleh salah satu kelompok, mereka akan melanjutkan permainan ke babak ke 2, yaitu kelima pemain tadi menghadapi salah satu tumpukan tempurung yang di tengah berarak 2 meter. Di atas tumpukan tempurung tersebut di letakkan sesuatu yang harus di jatuhkan oleh salah satu pemain. Jika babak ini dapat di selesaikan dengan baik, permainan berlanjut pada babak ke 3. Kelima pemain yang telah menyelesaikan kedua babak tadi berhadapan dengan kelima pemain lawannya, yaitu dengan mengetuk tumpukan tempurung tersebut sambil lari menembus garis hadangan lawannya, dengan tidak sedikit pun salah satu dari anggota badannya tersentuh lawan. Apabila tubuh mereka dapat di sentuh (tek) oleh lawannya, maka di nyatakan bou. Bou ini dapat di tembus jika kawannya yang tidak tersentuh oleh lawannya kembali pada babak pertama tadi dengan menendangkan tembakan tempurungnya pada tumpukan tempurung dan kena, maka tertembuslah bou kawannya dan puntnya tidak di

hitung.

- Babak pertama mencari 5 point
 - Babak kedua mencari 1 point
 - Babak ketiga mencari 5 point
- Kelompok yang di anggap menang ialah mereka yang mengumpulkan pointnya pada babak pertama tidak mengulang atau terhitung pada sedikit atau banyak pengulangan. Begitu juga pada babak kedua, berapa orang yang tembakannya tepat. Pada babak ketiga, semua lolos dari bou atau berapa bou. Dari ketiga babak itu, di tambahkan angka pointnya menurut waktu dan kesempatan. Syarat ini di tetapkan sebelum pertandingan oleh juri.

2.Dodengo

Dodengo adalah pertarungan satu lawan satu. Permainan dodengo mirip dengan tarian perang (cakalele), biasanya permainan ini di adakan pada waktu selesai shalat Idul Fitri atau Idul Adha. Dodengo merupakan pra-pelatihan untuk melatih dan menguji ketangkasan dan kelincahan seseorang. Umumnya permainan ini hanya di mainkan oleh laki-laki. Alat yang di gunakan yaitu perisai (salawaku) dan sepotong gaba yang panjangnya 50 cm. Kedua alat tersebut berfungsi sebagai alat penangkis dan pemukul. Selain itu, pertandingan dodengo di iringi dengan bunyi-bunyian tifa dan gong. Cara bermainnya yaitu satu orang pemain berhadapan dengan satu pemain lainnya dan masing-masing saling memperlihatkan kelincahan dan ketangkasanya dalam menjatuhkan lawannya dengan cara memasukan pukulan gabanya ke kepala atau pundak lawan. Satu kali permainan kurang dari

10 menit sedangkan untuk perhitungan angka kemenangan, pemain di saring dengan putaran bertarung dengan cara menghitung angka yang teranyak di juarkan.

3.Dodorobe

Dodorobe berarti tembak-menembak, biasanya di mainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan ini di laksanakan hanya pada saat musim jambu air karena jambu yang masih kecil itulah yang menjadi peluru senjata dodorobe tersebut. Alat yang di gunakan terbuat dari ruas bambu yang lubang dalamnya maksimal garis tengah 1 cm. Pangkal ruasnya yang berbuku di pakai sebagai gagang bilah pendorong peluru. Cara bermain: Pemain dodorobe terdiri atas dua kelompok, masing-masing lima orang. Keduanya berhadapan dengan jarak 2 m dan jarak ke belakang dari kelompok tersebut 3 m sebagai garis penalti (garis mati). Apabila salah satu anggota kelompok ketika di serang lawan mundur melewati garis mati, maka ia di nyatakan gugur (tidak lagi turut bermain), tinggal anggota yang tersisa yang melanjutkan permainan sampai di nyatakan juri selesai. Kelompok penyerang tidak di perkenankan memasuki garis mati. Kalau demikian, ia di beri peringatan, dengan cara di berikan kartu kuning. Kelompok di nyatakan menang apabila ia tidak mundur sampai ke garis mati atau sisa kawannya masih lebih banyak ketika juri mengisyaratkan waktu bermain telah habis.

4.Baramasuen

Baramasuen adalah permainan yang di mainkan oleh minimal 5 orang dan

maksimal sepanjang bambu yang di gunakan, selain itu juga terdapat seorang yang menjadi pawang dalam permainan ini yakni pawang. Pawang inilah yang nantinya mengerahkan dan mengendalikan serta membuat permainan ini menjadi seru karena memiliki kekuatan jampi-jampi untuk membuat sebuah bambu menjadi gila maka seluruh peserta dalam permainan ini harus melawan atau menenangkan bambu ini. Cara bermain: Untuk melaksanakan permainan ini peserta di haruskan memegang bambu yang sudah di sediakan dengan kedua tangannya yang emudian di letakkan di depan dada (seperti memeluk bambu dengan kedua tangan). Kemudian pawang akan mulai membacakan lampi-jampinya untuk membuat bambu menjadi gila. Saat bambu mulai menggila, peserta harus segera bersiap melawan arah gerak bambu ini dan harus mendengar intruksi dari dari pawang misalnya pawang menatakan kekiri maka harus di arahkan ke kanan bambunya dan sebaliknya.

5.Sem

Permainan ini di mainkan oleh 2 kelompok yang terdiri lebih dari 4 orang tergantung dari panjangnya garis yang di sepakati. Peraturan permainannya adalah orang yang menjaga pertahanan tepat di empat garis yang berlainan arah dan merentangkan tangan mencoba menyentuh lawannya untuk mengurung lawan tersebut di dalam garis untuk memenangkan pertandingan sampai setiap anggota lawan terkumpul di dalam garis yang berbentuk empat garis.Dan hal itu terjadi berulang-ulang untuk berusaha

memenangkan permainan.Permainan ini biasa di mainkan pada bulan suci Rhamadhan setelah selesai makan sahur.

6. Congklak

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuhan.Permainan congklak dilakukan oleh dua orang.Dalam permainan mereka menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak.Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik.Pada papan congklak terdapat 16 buah lobang yang terdiri atas 14 lobang kecil yang saling berhadapan dan 2 lobang besar di kedua ujungnya. Setiap 7 lobang kecil di sisi pemain dan lobang besar di sisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain. Pada awal permainan setiap lobang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lobang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lobang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis di lobang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bisa habis di lobang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lobang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil

seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lobang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat diambil (seluruh biji ada di lobang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak.

7. Permainan Benteng

Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 8 orang. Kedua kelompok kemudian akan memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar yang disebut sebagai "benteng".

Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih "benteng" lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakan kata benteng.

Kemenangan juga bisa diraih dengan "menawan" seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi "penawan", ditentukan dari siapa yang paling akhir menyentuh "benteng" mereka.

8. Permainan Cenge cenge

Permainan ini merupakan permainan khas daerah Maluku Utara, permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak dan remaja. Permainan ini menggunakan sebuah alat yaitu gaco, sebuah potongan keramik atau batu yang sudah diasah sampai tipis atau apasaja sesuai pilihan para pemain. Kata cenge berarti jinjit sesuai dengan cara memainkan permainan ini dengan cara berjinjit. Ada

berbagai bentuk petak untuk bermain cenge cenge. Bentuk yang akan dipilih tergantung dari kesepakatan para pemain. Bentuk-bentuk petak cenge-cenge yang dikenal antara lain Cenge-cenge Rok, cenge cenge 1000 dan cenge cenge Payung (Word Vision, 2005:37). Bentuk-bentuk petak cenge-cenge yang dikenal antara lain Cenge-cenge Rok, cenge cenge 1000 dan cenge cenge Payung (Word Vision, 2005:37).

9. Permainan Konong

Permainan konong adalah bentuk permainan yang dibagi dalam dua kelompok, alat yang dipakai adalah dua batang gaba (ranting pohon sagu), yang satu sebagai pemukul dan satu lagi sebagai gaco. Gaco diletakan di dekat lubang star. Untuk memulai permainan ini ditandai dengan suten, kelompok yang menang suten akan memulai pertandingan. Kelompok yang berhasil melaksanakan langkah-langkah dalam aturan main akan sampai pada gaba dipukul berkali sambil menghitung poin, sebelum gaconya jatuh.

10. Tuan Donci

Permainan tuan donci dimainkan sekelompok anak yang terdiri dari 5 sampai 10 orang, membentuk barisan panjang, berhadapan dengan seorang pimpinan yang namanya tuang donci. Kelompok anak-anak yang tergabung dalam barisan panjang akan menyanyi lagu dengan syairnya sebagai berikut:

Tuang donci, tuan donci kasi beta si anak satu, (tuang donci menjawab)

Anak itu bernama siapa danseterusnya), permainan tuan donci, di Jakarta dikenal dengan permainan kaka

mia minta anak (sudah dimasukan ke mata pelajaran pendidikan budaya Jakarta diajarkan sekolah dasar)

11. Permainan Jilo-jilo

Permainan jilo-jilo (di Jakarta dikenal permainan ular-ularan, sudah dimasukan pada mata pelajaran pendidikan budaya Jakarta). Permainan ini terdiri dari sekelompok anak membentuk barisan sambil bernyanyi dan masuk kedalam lingkaran tangan dua orang temannya, anak yang terakhir masuk ditahan dan ditanya untuk memilih mau ikut siapa dari kedua teman mereka yang sementara menjadi pemimpin (kedua pimpinan itu dilambangkan bulan dan bintang), kalau anak tersebut memilih bintang, maka dia harus keluar dan memegang pundak bintang. Permainan berlanjut terus sampai barisan anak-anak habis.

Nilai-nilai budaya dan pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional anak-anak di Maluku Utara ini yang kemudian menuntut perhatian dan pelestarian agar anak-anak generasi mendatang tidak melupakannya dan menggantikannya dengan permainan modern. Permainan gole-gole, dodengo, dodorebo, sem, dan permainan benteng merupakan aktivitas untuk menguji strategi dan ketangkasan pemain dalam memenangkan suatu pertandingan. Disamping itu nilai kejujuran dan sportifitas dari setiap pemain lebih menonjol dan tanpa spekulasi demi mencapai kemenangan. Dalam permainan tradisional tersebut aturannya berkelompok maka kerjasama dan kekompakan perlu dijaga oleh setiap anggota kelompok. Permainan cenge-

cege, congklak, dan konong merupakan permainan yang lebih mengedepankan hitungan. Jilo-jilo dan tuan donci merupakan permainan tradisional Maluku Utara yang mengajarkan anak-anak untuk bersikap demokrasi dalam memilih dua pilihan yang diperhadapkan kepada mereka. Jadi falsafah yang terkandung dalam permainan tradisional Maluku Utara akan mengasah kemampuan fisik dan psihis, kemampuan berhitung, berdemokrasi anak-anak terutama di usia sekolah dasar.

Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Perkembangan sosial anak merupakan satu proses perkembangan yang membolehkan mereka berinteraksi dengan orang lain mengikut cara yang boleh diterima oleh sesuatu masyarakat serta budaya. Pada prinsipnya perkembangan sosial melibatkan proses sosialisasi yang membolehkan anak mempelajari tingkah laku sosial atau melakukan penyesuaian sosial dalam suatu lingkungan sosial. Perkembangan sosial anak-anak dapat dikaji melalui beberapa aspek sosialisasi yang penting seperti proses peniruan dan identifikasi, aktiviti bermain, perkembangan kongnisi sosial, persahabatan, dan interaksi dengan rekan sebaya.

Sepanjang proses sosialisasi, anak mempelajari tradisi, kepercayaan, nilai, dan adat yang dianut oleh kumpulan sosial mereka. Mereka juga mempelajari peraturan-peraturan sosial yang diamalkan oleh sesuatu kumpulan sosial. Misalnya, mereka mempelajari cara

pemaparan emosi yang sesuai, dan cara menafsir tingkah laku dan pernyataan emosi orang lain dengan tepat. Proses sosialisasi ini pula ditentukan pula oleh konteks budaya. Tingkah laku sosial yang sesuai bagi sesuatu budaya mungkin dianggap tidak sesuai bagi budaya lain. Namun demikian, terdapat banyak tingkah laku sosial yang bersifat universal dan merentasi pelbagai kumpulan etnik dan budaya.

Samsu Yusuf (2000:132) menyatakan bahwa Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi; meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama.

Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya.

Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak usia enam bulan, disaat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lain, seperti marah (tidak senang mendengar suara keras) dan kasih sayang. Sueann Robinson Ambron (Budiamin dkk,

2000:132) menyatakan bahwa sosialisasi itu sebagai proses belajar yang membimbing anak ke arah perkembangan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif. Hubungan sosial mulai dari tingkat sederhana dan terbatas, yang didasari oleh kebutuhan yang sederhana. Semakin dewasa dan bertambah umur, kebutuhan manusia menjadi kompleks dan dengan demikian tingkat hubungan sosial juga berkembang amat kompleks.

Dari kutipan di atas dapat dipahami bahwa semakin bertambah usia anak maka semakin kompleks perkembangan sosialnya, dalam arti mereka semakin membutuhkan orang lain. Tidak dipungkiri lagi bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka butuh interaksi dengan manusia lainnya, interaksi sosial merupakan kebutuhan kodrati yang dimiliki oleh manusia.

Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan keadaan alamiah sebuah variabel, gejala ataupun keadaan (burhan bungin, 2001:48). Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak peneliti menyusun proposal, melaksanakan pengumpulan data di lapangan, sampai peneliti mendapatkan seluruh data. Metode penelitiannya dilakukan pada kondisi

yang alamiah (natural setting) ; disebut juga sebagai metode etnografi.

Waktu penelitian dilaksanakan pada jam istirahat anak-anak sekolah dasar dan jam-jam bermain anak-anak. Penelitian berlangsung selama 1 bulan di Kota Ternate. Tempat penelitian perumahan dan perkampungan yang ada di Ternate. Teknik yang digunakan dalam memperoleh data adalah teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan studi dokumen atau karya lain yang sesuai dengan kasus. Teknik pengambilan data dilakukan dengan wawancara dan menekankan pada perilaku bermain anak-anak, terutama anak yang masih duduk di sekolah dasar. Pengolahan dan analisis data dimulai dengan mengorganisasikan data dengan rapi, sistematis, dan selengkap mungkin. Highlen dan Finley (Poerwandari, 2007:24). Dari proses penelitian ini nantinya akan berupa sebuah gambaran deskriptif mengenai kejadian dan gambaran kegiatan bermain anak-anak dan juga bisa digunakan untuk melihat jenis permainan tradisional apa saja yang paling mudah dilakukan dan apa manfaatnya bagi perkembangan sosial anak.

Hasil dan Pembahasan

Dalam kehidupan sehari-hari, permainan baik tradisional maupun modern selalu dilakukan anak-anak. Permainan yang dilakukan merupakan sesuatu yang dianggap wajib dilakukan untuk mendapatkan teman, sarana rekreasi bahkan juga untuk berolahraga. Permainan tradisional masih digunakan anak-anak yang tinggal di

daerah perkampungan. Anak-anak yang berlatar belakang daerah perkampungan kebanyakan bermain permainan tradisional karena sesuai dengan kondisi lingkungan dimana mereka tinggal. Sebagian besar anak-anak yang tinggal di daerah perkampungan mengenal permainan tradisional, permainan yang sering mereka mainkan antara lain bekel(permainan dengan bola karet dan biji bekel yang dimainkan secara berkelompok, permainan ini melatih keterampilan tangan), engkle (permainan tradisional yang melatih ketangkasan dan keseimbangan fisik dan dilakukan secara berkelompok, permainan ini melatih kerjasama dan ketelitian anak-anak), petak umpet, dakon (lebih dikenal dengan congklak) , gobak sodor, benteng-bentengan (ini permainan yang harus dilakukan dengan membentuk kelompok) Selain itu permainan tradisional lebih banyak dilakukan bersama-sama dibanding permainan modern yang kebanyakan permainannya dilakukan individu.

Pergeseran Permainan Tradisional

Montessori, lingkungan yang paling tepat bagi anak adalah bermain. Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya (Sudono, 1995:14). Kehidupan anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Perkembangan permainan modern mengikuti bias barat yakni kemajuan perkembangan di Barat dan gagasan bahwa seluruh dunia tidak memiliki banyak pilihan kecuali semakin mirip

dengan dunia Barat (Ritzer, 2010:50). Begitu pula dengan perkembangan permainan modern yang semakin hari bertambah modern mengikuti perkembangan dunia barat. Permainan tradisional seperti halnya lompat tali, petak umpet, gobak sodor, engkle sudah jarang dilakukan oleh anak-anak kota. Mereka lebih mengenal game online, ipod, playstation bahkan mereka mahir dalam memainkan. Terlebih lagi perkembangan internet yang semakin berkembang. Dunia informatika semakin merubah perkembangan budaya yang ada. Tidak hanya dari segi permainan tetapi juga pola berfikir anak-anak juga semakin mengalami perubahan.

Nilai Permainan Tradisional

Dalam kehidupan sosial anak-anak pun banyak mengalami perubahan yang bisa dikatakan menjadi perkembangan regres. Adanya permainan modern yang bersifat individualis menyebabkan berkurangnya waktu bermain dan berinteraksi antar sesama. Anak menjadi individu yang menjalani kehidupan individualistis. Permainan tradisional menawarkan suatu nilai yang amat positif bagi perkembangan anak. Selain itu, permainan tradisional juga salah satu warisan budaya karena didalamnya juga terdapat lagu lagu daerah yang harusnya terus dilestarikan dan dipelihara eksistensinya.

Permainan tradisional dianggap istimewa karena ada hal-hal yang membedakannya dengan permainan modern yang sedang berkembang saat ini. Jika kita mampu lebih menelaah

permainan tradisional, maka akan kita jumpai nilai-nilai permainan yang sangat menarik dan tentunya sangat baik untuk perkembangan karakter anak. Bahwa sebenarnya sebuah permainan yang baik untuk pembentukan karakter anak adalah mempunyai sisi yang berimbang antara factor psikis sekitar 50 % dan factor fisik sekitar 50 %. Dalam artian bahwa semua permainan yang baik harus mempunyai sisi yang lengkap untuk membantu perkembangan fisik dan psikis anak-anak.

Dampak Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Anak

Dalam gobak sodor, engkle, (jawa) cenge-cenge, galasin (sem). Gole-gole, dodengo, dodorobe, benteng, baramasuwen, permainan konong, jilo-jilo, tuan donjidan juga lompat tali (Maluku Utara), kerjasama sangat dibutuhkan dalam permainan yang dilakukan secara berkelompok ini. Dalam permainan ini kerjasama akan mampu membentuk anak-anak jauh lebih aktif dalam kehidupan sosialnya di waktu mendatang. Permainan yang berkelompok seperti permainan benteng-bentengan, dodorobe, sem dan gobak sodor akan melatih sikap sportif karena permainan ini tidak akan bisa dilakukan dengan baik jika mereka bersifat curang, sebab adanya sanksi dari teman-teman sepermainannya. Permainan ini membentuk anak-anak mampu berfikir secara kritis untuk mengembangkan strategi yang dimiliki dalam memenangkan pertandingan. Karena dalam permainan gobak sodor, benteng-bentengan, sem, dodorobe dan cenge-cenge memerlukan strategi

supaya mudah memenangkan permainan. Sedangkan dampak fisik yang dihasilkan adalah mereka akan jauh lebih tangkas untuk melakukan kegiatan sehari-hari seperti berlari, mekompat, bermain, bahkan belajar.

Sedangkan untuk permainan bekel, permainan konong, cenge-cenge dan congklak yang cenderung dilakukan oleh anak perempuan, permainan ini lebih menekankan pada tindakan sportif dan juga strategi untuk memenangkan permainan dan mengasah kemampuan berhitung anak karena ini membutuhkan cara-cara untuk memenangkan permainan. Ketangkasan mereka akan terlatih terutama pada ketangkasan tangan. Jika permainan ini dilakukan oleh banyak orang maka kerjasama juga sangat dibutuhkan agar bisa memenangkan permainan. Menurut Piaget, fase inilah proses egosentris yang terdapat pada anak-anak akan menghilang seiring penggunaan logika yang dilakukan untuk memenangkan permainan. Pada permainan tradisional anak-anak diajarkan untuk jujur dan melatih gerak psikomotor mereka, yang nantinya akan berdampak pada kesehatan dan pertumbuhan fisik mereka. Karena permainan tradisional membutuhkan aspek gerak seperti lari, loncat, lempar, akan membutuhkan keseimbangan dan keberanian yang sebetulnya ini akan merujuk pada kesehatan atau imunitas mereka. Sedangkan dari aspek psikis juga dibutuhkan kejujuran, toleransi, kerjasama dan demokrasi yang nantinya dari aspek-aspek tersebut

akan membentuk karakter anak yang seimbang dan proporsional.

Penutup

Kemajuan teknologi yang semakin pesat, banyak merubah setiap sendi kehidupan manusia, baik yang kita sadari maupun tidak. Apalagi saat era komunikasi dan informasi menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia. Demikian pula yang terjadi pada permainan tradisional yang kita ketahui sebagai salah satu bentuk budaya seiring dengan perkembangan waktu tergeser oleh sesuatu yang jauh lebih modern. Dalam penelitian yang kami lakukan menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar dimasa sekarang cenderung sudah jarang bahkan tidak melakukan permainan tradisional seperti petak umpet, loncat tali dan sebagainya, meskipun di beberapa daerah tertentu masih ada anak yang memainkan permainan tradisional ini tetapi hanya terbatas pada satu atau dua jenis permainan saja. Permainan modern seperti game online atau play station dianggap jauh lebih menarik, praktis. Hal ini menimbulkan beberapa pengaruh pada perkembangan karakter anak. Jika kita lihat, permainan tradisional cenderung mendorong anak agar bergerak dan beraktivitas, sehingga mereka akan jauh lebih sehat, selain itu permainan tradisional yang rata-rata dilakukan bersama-sama, mendorong anak-anak untuk belajar bekerja sama dan saling menghargai.

Permainan modern bisa dilakukan seorang diri, duduk tenang, dan sambil bersantai. Sehingga badanyang sehat,

kemampuan beradaptasi dan belajar bekerja sama sangat sulit didapatkan dari permainan modern. Selain ada juga factor lain mengapa anak tidak mengenal permainan tradisional, karena tidak ada peranan dari orang tua untuk memberikan pengetahuan yang berupa budaya seperti permainan tradisional, lalu di sekolah juga sudah jarang guru yang memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional sebagai salah satu bentuk aktivitas di luar jam mengajar. Dilihat dari permasalahan diatas ada beberapa hal yang bisa dilakukan untuk menjaga eksistensi permainan tradisional maupun mengembangkan karakter anak yang

seimbang. Antara lain orang tua harus memperkenalkan permainan-permainan tradisional dan bukan hanya memberikan fasilitas-fasilitas permainan modern. Kemudian sekolah sebagai salah satu media sosialisasi untuk anak-anak sebaiknya bias memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional, atau bahkan bisa memberikan waktu khusus untuk anak-anak mempraktekan permainan-permainan tersebut. Sehingga diantara anak-anak ada kesepakatan untuk bisa bermain congklak, gobak sodor, sem, dodorobe, cenge-cenge atau lompat tali dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adibazha.2011. *Perkembangan Sosial Anak Usia SD/MI*. [online]. Tersedia :<http://adibazhamutiara.blogspot.com/2011/03/perkembangan-sosial-anak-usia-sdmi.html> [14 Februari 2013]
- Budiamin, Amin, dkk. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: UPI PRESS.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press
- Mayke, S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*Jakarta : Grasindo.
- Peorwandari, Krsitie. 2007. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*.Jakarta : LPSP3 Universitas Indonesia
- Purwastuti, Ardiani, dkk. 2010. *Pelatihan pembuatan alat permainan edukatif*
- Piaget, Jean, dan Barbel Inhelder. *Psikologi Anak*, terjemahan Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2010

Sunarto dan Hartono, A. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta

