

FAKTOR PENDORONG PERKEMBANGAN POSITIF ANAK: STUDI REVIEW TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL

Agam Akhmad Syaukani¹, Nur Subekti²

¹Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta

aas622@ums.ac.id

Abstrak: Permasalahan anak di era kemudahan akses informasi beraneka ragam jenisnya. Permasalahan yang timbul dipicu oleh pola asuh dan lingkungan pergaulan yang salah. Perkembangan positif anak dapat didorong melalui kegiatan bermain yang edukatif. Permainan tradisional menjadi salah satu jenis permainan edukatif. Permainan tradisional di Indonesia kaya akan nilai-nilai luhur bangsa. Riset tentang manfaat permainan tradisional telah banyak dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis permainan tradisional yang berkembang di berbagai daerah di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah merangkum berbagai temuan tentang permainan tradisional dan kaitannya dengan perkembangan positif anak-anak serta merumuskan hal-hal penting yang harus dijadikan perhatian oleh siswa, guru, orangtua, dan masyarakat ketika belajar atau mengajarkan permainan tradisional. Hasil dari studi review ini dipaparkan dalam 4 bagian: (1) Perkembangan permainan tradisional di Indonesia, (2) permainan tradisional dan kontribusinya untuk perkembangan positif anak, (3) Peran orang dewasa dalam mendukung perkembangan positif anak melalui aktivitas permainan tradisional, (4) desain program permainan tradisional anak yang adaptif dan inovatif.

Kata Kunci: permainan tradisional, perkembangan positif, pendidikan jasmani

PENDAHULUAN

Kemajuan jaman di era teknologi memunculkan konsekuensi baru bagi proses tumbuh kembang anak. Kemudahan akses informasi, jika tidak disikapi dengan bijak, dapat menjadi ancaman bagi perkembangan perilaku anak. Keprihatinan tentang meningkatnya permasalahan anak (kekerasan, tawuran, penyalahgunaan obat) didasari oleh berubahnya tatanan sosial masyarakat yang semakin membuat anak rentan berperilaku menyimpang. Perubahan tatanan sosial tersebut diantaranya kedua orang tua yang bekerja, *single parent*, ataupun meningkatnya waktu tanpa pengawasan anak dirumah (Jessica, Jean & Janice, 2005). Kenakalan anak dan remaja perlu disikapi dengan merumuskan strategi yang adaptif sesuai dengan tuntutan perubahan jaman. Pemecahan masalah tersebut memerlukan kerjasama yang sinergis baik itu di tingkat pengambil kebijakan (pemerintah), orang tua, dan masyarakat. Benson (1997) menyatakan bahwa pemecahan permasalahan anak harus didasari dengan penanaman nilai dan sopan santun serta mengurangi perilaku negatif yang sudah terlanjur menjadi bagian dari kepribadian anak. Lebih lanjut, Benson (1997) menyatakan bahwa mempromosikan perkembangan positif anak sama pentingnya dengan mengatasi permasalahan yang sudah menjadi bagian dari kepribadian anak-anak kita. Paradigma ini melahirkan visi tentang anak yang bertalenta, suka bereksplorasi dengan hal-hal baru, memiliki kompetensi dan pengetahuan tentang hal-hal dasar disekitarnya, serta mampu berkontribusi membuat perubahan positif di masyarakatnya (Damon, 2004). Hal tersebut sudah menjadi bagian dari fakta yang direkomendasikan bahwa tumbuh kembang anak dapat mencapai level optimal jika

dibesarkan di lingkungan yang kondusif yang kaya akan penanaman nilai, norma dan sopan santun (Peterson, 2004).

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mempromosikan perkembangan positif pada anak ialah melalui kegiatan bermain. Hal ini karena dunia anak adalah dunia bermain, sehingga melalui permainan diharapkan anak-anak dapat secara utuh memahami pentingnya memiliki proses tumbuh kembang yang positif bagi kelangsungan masa depannya. Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dari bermain terbentuk proses sosialisasi sejak dini. Sebab dalam bermain anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran-peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan (Purwaningsih, 2006). Namun tidak semua permainan anak cocok sebagai sarana pembentukan karakter. Permainan modern berupa *video game* yang menjangkiti anak-anak terutama di lingkungan perkotaan hampir kebanyakan tidak memiliki muatan nilai positif melainkan secara tidak langsung mendorong anak untuk menjadi pribadi yang tertutup, kurang bergaul dan akrab dengan perilaku kekerasan. Dibutuhkan jenis permainan yang mampu melengkapi kebutuhan tumbuh kembang anak. Permainan untuk anak harus mampu mengembangkan aspek fisik, sosial, psikologis/emosi, dan perkembangan intelektual.

Permainan tradisional Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya bangsa agaknya dapat menjadi alternatif permainan edukatif yang dapat dilakukan oleh anak-anak. Misbach (2006) dalam hasil studinya menyebutkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut: (1) aspek motorik dengan melatih daya tahan, kelentukan, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus; (2) aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual; (3) aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri; (4) aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai; (5) aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum; (6) aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*); (7) aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana; (8) aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Manfaat yang begitu besar yang dapat diperoleh dari aplikasi permainan tradisional bagi tumbuh kembang anak menjadi alasan bagi digalakkannya kembali permainan tradisional di lingkungan pendidikan, baik itu pendidikan dasar maupun pendidikan tinggi. Artikel ini merupakan kajian literatur yang merangkum tentang permainan tradisional

dyang tersusun atas 4 bagian, yaitu: (1) perkembangan permainan tradisional di Indonesia; (2) permainan tradisional dan kontribusinya untuk perkembangan positif anak; (3) Peran orang dewasa dalam mendukung perkembangan positif anak melalui aktivitas permainan tradisional; (4) desain program permainan tradisional anak.

1. PERKEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL DI INDONESIA

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun. Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat (Yunus, 1981). Permainan tradisional sulit ditelusuri asal muasal, latar belakang dan penciptanya. Demikian juga tentang macam, jumlah, maksud semula dari permainan, semuanya tidak dapat diketahui secara pasti (Purwaningsih, 2006). Akan tetapi dari cerita-cerita, data-data, serta sisa-sisa berbagai macam jenis permainan tradisional anak yang dapat diketahui pada akhir abad 19 dan permulaan abad 20 dapatlah ditelusuri tentang macam, jenis, cara, peraturan, lagu yang dipergunakan untuk mengiringi dan lain sebagainya. Selain itu dikenal juga cerita permainan *watangan* jaman Mataram seperti yang dikisahkan oleh pengarang Yasawidagda dalam bukunya yang berjudul *Sangkan Paran*. Dalam buku tersebut ditulis bahwa setiap hari Sabtu para pemuda jaman Mataram suka bermain watang dengan mengendarai kuda dan mengambil tempat di alun-alun. Permainan ini berunsur latihan ketrampilan mengendarai kuda sambil menyerang musuh. (Sukirman Dharma Mulya, dalam Purwaningsih, 2006).

Permainan tradisional umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Seperti *pasaran* yang menirukan kegiatan jual beli, *jaranan* yang menirukan orang yang sedang melakukan perjalanan dengan naik kuda, permainan *menthok-menthok* yang melambangkan kemalasan (Yunus, 1981). Meski memiliki unsur rekreatif, nyatanya permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh generasi jaman sekarang. Permainan tradisional mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisional mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Adapun yang terjadi pada permainan tradisional di era modern seperti sekarang diantaranya karena keterbatasan lahan di perkotaan serta munculnya permainan elektronik modern. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti video games. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan dengan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir (Haerani, 2013). Tidak dikenalnya permainan tradisional oleh anak-anak jaman sekarang ini bukan semata-mata karena kesalahan dari anak, melainkan karena dipengaruhi oleh berbagai hal diantaranya penyampaian materi. Karena permainan tradisional tidak dikenalkan oleh generasi sebelumnya, maka anak pun tidak mengenalnya.

Selain itu sarana dan prasarana dari beberapa permainan tradisional tersebut sulit ditemui. Misalnya permainan gobag sodor yang memerlukan arena yang agak luas, dan untuk masa sekarang agak sulit diperoleh. Demikian juga dengan permainan egrang yang membutuhkan sarana bambu, juga sulit diperoleh (Purwaningsih, 2006).

Permainan tradisional di kalangan anak pada saat sekarang ini mengalami kemunduran baik itu tidak dikenalnya permainan tradisional oleh anak karena keterbatasan informasi dari orang dewasa terkait permainan ini ataupun karena keterbatasan lahan bermain terutama di lingkungan perkotaan. Jika tidak diantisipasi sejak sekarang, permainan tradisional mungkin benar-benar akan menjadi hal asing bagi anak-anak di Indonesia. Manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional yang komprehensif menyangkut aspek fisik, mental, dan sosial menjadikan jenis permainan ini layak dipertahankan di kalangan anak-anak kita. Salah satu cara yang efektif dalam mengenalkan dan membudayakan kembali permainan tradisional adalah melalui kegiatan pendidikan jasmani di sekolah (Hasbi & Sukoco, 2014; Ardiyanto & Sukoco, 2014; Nuswantoro, 2014; Widodo & Lumintuarso, 2017; Asriansyah & Almy, 2018). Permainan tradisional yang menjadi bagian dari kurikulum pembelajaran jasmani di sekolah akan berkontribusi dalam pelestarian permainan tradisional di tengah derasnya arus globalisasi.

2. PERMAINAN TRADISIONAL DAN KONTRIBUSINYA BAGI PERKEMBANGAN POSITIF ANAK

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak (Purwaningsih, 2006; Hasbi & Sukoco, 2014). Menurut Undang-undang Republik Indonesia Tentang Sistem Keolahragaan Nasional yakni terdapat pada BAB VI Pasal 17 tentang ruang lingkup olahraga yang meliputi olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Permainan tradisional dapat mencakup ketiga ruang lingkup olahraga tersebut. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai olahraga pendidikan karena permainan tradisional dapat mengembangkan aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif, sama halnya dengan pendidikan jasmani. Olahraga rekreasi, dengan bermain permainan tradisional dan akibat ditimbulkannya seperti rasa senang, maka dapat dijadikan sebagai penawar dari rutinitas aktivitas belajar siswa, dengan harapan dapat meminimalisir rasa jenuh pada siswa. Olahraga prestasi dalam hal ini sebagai awal pembentukan untuk menuju olahraga prestasi karena salah satu manfaat dari aktivitas permainan tradisional siswa akan mempunyai pengalaman-pengalaman gerak biomotor seperti kebugaran jasmani, kelincahan, daya tahan, kelentukan, kekuatan, dan keseimbangan (Asriansyah & Almy, 2018).

Permainan tradisional selain sebagai suatu produk budaya yang menjadi cerminan peradaban masyarakat setempat, juga merupakan bentuk aktivitas fisik yang sehat dan menyenangkan. Sebagai contoh, permainan *engklek* dapat melatih anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih keseimbangan, kelincahan dan ketangkasan anak dalam permainan (Apriani, 2016). Selain itu sebagai sebuah aktivitas fisik yang menyenangkan, permainan tradisional seperti halnya olahraga pada umumnya juga

memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Alicia & Soyeon (2011) dalam studinya merangkum beragam hasil penelitian tentang pengaruh aktivitas fisik, dan hasilnya terdapat korelasi yang positif antara aktivitas fisik dengan peningkatan kemampuan kognitif pada anak. Sebagai muaranya, aktivitas fisik yang rutin dan dikemas dengan cara yang menyenangkan akan menghasilkan keberlangsungan kegiatan yang bermanfaat bagi anak melalui permainan tradisional. Adapun permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan bermain dan berolahraga bagi anak juga akan berkontribusi bagi tercapainya perkembangan positif pada anak.

Perkembangan positif pada anak ditandai dengan optimalnya proses tumbuh kembang anak. Hamilton dkk (dalam Jessica dkk, 2005) menyatakan bahwa perkembangan optimal pada anak menjadikan anak sebagai individu yang memiliki kehidupan yang sehat, memuaskan, dan produktif. Selanjutnya setelah mereka dewasa mampu berkontribusi terhadap lingkungan sekitar, menjalin hubungan sosial dan memiliki kompetensi untuk menghidupi dirinya dan keluarganya. The National Research Council and Institute of Medicine (NRCIM, 2002) menyebutkan setidaknya ada 4 area pertumbuhan dan perkembangan anak yakni fisik, intelektual, psikologis/emosional, dan sosial. Perkembangan positif pada anak dicirikan dengan pola gaya hidup dan lingkungan sosial yang memberdayakan keempat area tumbuh kembang tersebut. The NRCIM (2002) memberikan 8 faktor yang mampu berkontribusi terhadap tercapainya perkembangan positif.

Tabel 1 Faktor Pendukung Perkembangan Positif

No	Faktor
1	Rasa aman secara fisik maupun psikis
2	Struktur hubungan sosial yang normatif
3	Hubungan yang saling mendukung
4	Kesempatan untuk dimiliki
5	Norma sosial yang positif
6	Dukungan terhadap penyelesaian masalah
7	Kesempatan untuk pengembangan keterampilan
8	Adanya peran positif dari keluarga, sekolah, dan masyarakat

Sementara itu gagasan tentang perkembangan positif juga dirumuskan oleh Lerner dkk (2000) yang berisi tentang hasil yang didapatkan dari proses perkembangan yang positif. Gagasan Lerner dituangkan dalam konsep 5C yang terdiri dari *competence* (kompetensi), *character* (karakter), *connection* (koneksi), *confidence* (kepercayaan diri), *caring and compassion* (perhatian dan kasih sayang).

Perkembangan Positif Anak yang Dicapai Melalui Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki aneka ragam jenis. Permainan tradisional adalah jenis olahraga yang timbul berdasarkan permainan dari masing-masing suku/etnis (Linggar,

2010,p.1). Indonesia yang terdiri dari ratusan suku bangsa memiliki beragam permainan tradisional yang merupakan hasil kebudayaan suatu masyarakat. Beberapa jenis permainan tradisional dapat dikategorikan sebagai olahraga karena melibatkan aktivitas fisik yang dibingkai dalam suatu peraturan permainan serta dapat dipertandingkan. Sebagai contoh adalah engklek, permainan ini menuntut pemain untuk aktif bergerak sepanjang permainan, terutama ketika gilirannya untuk melompat di bidang permainan. Selain dibutuhkan stamina, juga dibutuhkan daya ledak dan keseimbangan tungkai untuk berhasil menyelesaikan giliran permainan tanpa menginjak garis. Seperti halnya olahraga, permainan tradisional juga membawa manfaat positif bagi anak, tidak hanya manfaat fisik namun juga manfaat sosial dan mental (Widodo & Lumintuarso, 2017).

Manfaat dari kegiatan permainan tradisional dikaitkan dengan perkembangan positif anak dapat dijabarkan menjadi 4 aspek perkembangan, diantaranya perkembangan fisik, perkembangan sosial, perkembangan psikologis, dan perkembangan intelektual (NRCIM, 2002).

Perkembangan fisik

Kemajuan teknologi membuat gaya hidup sehari-hari berubah, tidak terkecuali terjadi pada anak-anak. Prevalensi obesitas dan penyakit degeneratif yang tinggi di kalangan anak membuat perhatian tertuju kepada intervensi aktivitas fisik sebagai salah satu solusi untuk mengatasi kondisi kegemukan pada anak (Tremblay dkk, 2002). Prevalensi obesitas pada anak SD di beberapa kota besar di Indonesia berkisar 2,1%-25%. Penelitian di Semarang menyebutkan setidaknya terdapat 9,1% dan 10,6% anak usia 6-7 tahun, berturut-turut menderita *overweight* dan obesitas, dengan proporsi laki-laki lebih besar dibanding wanita (Faizah, 2004). Indeks Massa Tubuh (IMT) telah diteliti dan dianggap baik untuk dijadikan sebagai standar acuan berat badan serta menjadi salah satu parameter bagi pengukuran kesegaran jasmani. Terdapat penurunan kapasitas aerobik di kalangan anak dan remaja di seluruh dunia di satu dekade terakhir (Tomkinson, 2007). Penurunan yang terjadi terkadang juga diikuti dengan peningkatan IMT (Malina, 2007; Tomkinson, 2007; Westerstahl, 2003). Salah satu penyebab dari penurunan ini adalah karena menurunnya kesegaran jasmani secara umum, akibat dari menurunnya aktivitas fisik (Hill & Melanson, 1999). Aktivitas fisik yang tidak berimbang dengan banyaknya asupan kalori menyebabkan semakin banyak lemak tubuh yang ditimbun pada jaringan, sedangkan kesegaran jasmani yang rendah dapat mempengaruhi kesehatan fisik anak dengan obesitas. Beberapa penelitian mendapatkan bukti bahwa olahraga dapat meningkatkan tingkat kesegaran jasmani anak obesitas (Mexitalia dkk, 2005).

Peningkatan kondisi fisik sangat penting bagi proses tumbuh kembang anak. Peningkatan kondisi fisik dapat diperoleh ketika anak melakukan aktivitas fisik secara rutin, termasuk memainkan permainan tradisional. Melalui olahraga yang rutin dan terstruktur, anak akan memperoleh manfaat dari optimalnya perkembangan komponen biomotor yang menurut Sukadiyanto (2011, p.60) terdiri dari (1) ketahanan, (2) kekuatan, (3) kecepatan, (4) fleksibilitas, dan (5) koordinasi. Aktivitas permainan tradisional juga

bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik anak. Singer (dalam Sukadiyanto, 2012, p.1) menyatakan bahwa pengalaman dan praktek intensif dalam berbagai kemampuan motorik akan menghasilkan kemudahan dalam penguasaan keterampilan. Oleh karena itu, pada masa kecilnya anak yang memiliki berbagai pengalaman pola gerak dasar dan berbagai aktivitas, akan lebih mudah melakukan berbagai keterampilan motorik. Dengan demikian keterampilan gerak dasar (motorik kasar dan halus) dalam bentuk gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif yang diberikan pada anak sekolah dasar akan menjadi dasar dalam pembelajaran motorik yang baru atau menuju pada kualitas keterampilan jasmani pada tingkat selanjutnya.

Perkembangan sosial

Menurut Misbach (dalam Widodo & Lumintuarso, 2017) permainan tradisional yang ada di Indonesia mampu melatih keterampilan sosial anak dalam menjalin relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Lebih lanjut, menurut Dharmamulya (dalam Purwaningsih, 2006) permainan tradisional dapat melatih anak dalam hal kepemimpinan, tanggung jawab dan empati. Partisipasi anak dalam kegiatan olahraga secara positif mempengaruhi karirnya di masa dewasa (Larsson & Verma, 1999), dan sebaliknya memiliki korelasi negatif dengan kejadian putus sekolah (*dropout*) dan perilaku kenakalan remaja (Segrave, 1983; Sheilds & Bredemeier, 1995; Eccles & Barber, 1999; McMillan & Reed, 1994).

Perkembangan psikologis

Olahraga memberikan kesempatan bagi anak untuk merasakan tantangan dan kegembiraan. Selain itu juga mampu meningkatkan kepercayaan diri dan mengurangi stres (Health Canada, 2003). Aktivitas seperti olahraga, musik dan kesenian juga dapat memacu perkembangan emosional dan psikologis. Gilman (2001) menemukan fakta bahwa partisipasi siswa di kegiatan ekstrakurikuler terstruktur memiliki hubungan positif dengan level kepuasan hidup. Penelitian dari Fraser-Thomas & Cote (2004) menyimpulkan bahwa siswa yang aktif mengikuti kegiatan olahraga merasa lebih bahagia dibandingkan dengan teman sebayanya yang tidak mengikuti aktivitas olahraga.

Perkembangan intelektual

Kegiatan olahraga memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan kognitif anak (Mize, 1991; Stevens, 1994; Fedewa & Ahn, 2011). Manfaat kognitif dari kegiatan olahraga tidak hanya untuk anak dengan pertumbuhan normal, namun juga untuk anak berkebutuhan khusus. Fedewa & Ahn (2011) mengungkapkan bahwa manfaat dari olahraga untuk aspek kognitif jauh lebih besar bagi anak berkebutuhan khusus jika dibandingkan dengan anak normal di usianya. Luaran kognitif pada anak yang dapat secara positif dipengaruhi oleh olahraga secara berurutan meliputi kemampuan berhitung diikuti oleh skor IQ dan kemampuan membaca (Fedewa & Ahn, 2011).

3. PERAN ORANG DEWASA DALAM Mendukung Perkembangan POSITIF ANAK MELALUI Permainan Tradisional

Bronfenbrenner's (1999) mengungkapkan bahwa agar aktivitas olahraga dapat bermanfaat secara optimal bagi perkembangan positif anak, diperlukan hubungan timbal balik antara anak dengan teman sebaya, orang tua, guru, dan pelatih. Interaksi positif antara anak dengan individu lain di lingkungan sosialnya akan menstimulasi hasil yang positif dari keikutsertaan mereka di aktivitas olahraga. Keterbatasan akses bagi anak untuk mengenal permainan tradisional dapat diatasi dengan peran aktif orang tua, guru, maupun pelatih. Hal ini karena sebagai produk budaya yang diwariskan secara turun temurun, permainan tradisional hanya akan bertahan jika ada kesadaran dari generasi terdahulu untuk mengenalkan dan mempromosikan permainan tradisional kepada generasi penerusnya.

Peran orang tua. Orang tua memiliki peran yang vital dalam kesuksesan tercapainya perkembangan positif anak melalui aktivitas olahraga, khususnya permainan tradisional. Hal ini karena orang tua merupakan orang terdekat di lingkungan sosial anak. Beberapa studi mengungkapkan bahwa anak yang mendapatkan interaksi positif dari orang tuanya, seperti dukungan, motivasi, dan rendahnya tuntutan, mengaku mendapatkan kesenangan dari berolahraga, menunjukkan sikap suka dengan tantangan, serta menunjukkan motivasi intrinsik untuk terus berolahraga jika dibandingkan dengan anak dengan kondisi orang tua yang sebaliknya (Scanlan & Lewthwaire, 1986; Brustad, 1992). Lebih lanjut, Cote (1999) dalam studi yang melibatkan atlet elit menyimpulkan bahwa orang tua memegang peran penting bagi perkembangan anak. Cote berpendapat orang tua harus menempatkan dirinya sebagai pemimpin di masa awal kanak-kanak untuk kemudian berubah peran sebagai pendukung atau teman di masa-masa remaja.

Peran pelatih/guru. Peran seorang pelatih/guru tidak kalah penting untuk menjamin manfaat optimal olahraga bagi proses tumbuh kembang anak. Seperti halnya yang dinyatakan oleh Peterson (2004), aktivitas pengembangan remaja dan anak seperti halnya kegiatan olahraga memiliki potensi untuk mendukung optimalnya proses tumbuh-kembang pada anak. Namun yang terpenting dari semuanya itu adalah hadirnya sosok pemimpin dalam aktivitas tersebut yaitu pelatih dan guru. Khususnya untuk permainan tradisional, kegiatan ini dapat dijadikan sebagai olahraga pendidikan karena permainan tradisional dapat mengembangkan aspek psikomotorik, aspek kognitif dan aspek afektif, sama halnya dengan pendidikan jasmani (Asriansyah, 2018). Aktivitas olahraga pada anak-anak selayaknya dikemas semenarik dan menyenangkan mungkin. Hal ini penting untuk kelangsungan partisipasi anak dalam kegiatan tersebut. Selain itu, aktivitas fisik yang menyenangkan akan memberikan kontribusi positif bagi proses tumbuh kembang anak. Penelitian mengungkapkan bahwa anak lebih memilih pelatih yang suportif dan demokratis (Chen dkk, 2016; Salminen & Liukkonen, 1996; Martin dkk, 1999).

4. DESAIN PROGRAM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK YANG ADAPTIF DAN INOVATIF

Seiring dengan berkembangnya jaman, terutama di bidang teknologi membuat permainan tradisional di Indonesia semakin tersisih. Permainan tradisional anak mulai tergantikan oleh permainan modern yang dipandang anak lebih menarik dibanding permainan tradisional yang terkesan kuno. Tersisihnya permainan tradisional merupakan hal yang tidak dapat ditolak. Diperlukan usaha untuk melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional dari semua kalangan terutama masyarakat pecinta budaya (Purwaningsih, 2006). Setidaknya terdapat beberapa faktor penyebab tersisihnya permainan tradisional, terutama di lingkungan perkotaan, diantaranya adalah masuknya permainan dari luar negeri, meningkatnya tontonan anak di televisi, dan juga semakin berkurangnya lahan bermain bagi anak (Abdulrahman, dalam Putri dkk, 2017). Pelestarian permainan tradisional perlu dilakukan dengan mempertimbangkan tuntutan kemajuan jaman agar tetap disukai oleh anak-anak jaman sekarang. Permainan tradisional yang adaptif dan inovatif diharapkan akan mampu menjadi sarana bagi anak dengan berbagai latar belakang untuk berpartisipasi dalam kegiatan permainan tradisional. Seperti halnya yang dilakukan oleh Putri dkk (2017) yang membuat permainan digital dengan konsep *serious game* untuk melestarikan permainan *engklek*. Melalui permainan digital, anak-anak diajak untuk lebih mengenal permainan tradisional dengan pendekatan yang lebih modern.



Gambar. 1. Tampilan permainan engklek digital
Sumber: Putri dkk (2017)

Dinamika perkembangan jaman juga menuntut kreativitas untuk tetap mempertahankan nilai-nilai budaya melalui permainan tradisional. Permainan tradisional yang konservatif perlu dimodifikasi untuk melahirkan permainan yang lebih sesuai dengan kondisi yang ditemui di masyarakat. Widodo & Lumintuarso (2017) melakukan pengembangan permainan tradisional dengan menggabungkan dua jenis permainan berbeda menjadi satu permainan. Sebagai contoh, diciptakan permainan tradisional bernama *goteng* yang merupakan perpaduan antara permainan *gobak sodor* dan *bentengan*. Pengembangan permainan tradisional tidak hanya ditujukan untuk usaha pelestarian semata, namun juga dapat digunakan sebagai bagian dari media pembelajaran di sekolah. Sebagai contoh, Utami dkk (2018) mengembangkan permainan tradisional engklek untuk dijadikan media pembelajaran matematika melalui permainan yang diberi nama *engklek geometri*. Melalui permainan *engklek geometri*, siswa selain belajar mengenal kembali permainan *engklek* juga dapat belajar tentang geometri matematika.

SIMPULAN

. Permainan tradisional telah menjadi bagian dari keseharian masyarakat Indonesia sejak berabad-abad silam. Permainan tradisional sebagai produk budaya sudah sepatutnya dilestarikan keberadaannya. Kajian literatur yang komprehensif dalam artikel ini telah merangkum kajian terkini tentang perkembangan permainan tradisional di Indonesia serta manfaatnya bagi perkembangan positif anak. Beberapa permainan tradisional dapat dikategorikan sebagai olahraga karena dilakukan dengan sukarela, melibatkan aktivitas fisik, memiliki aturan permainan, dan dapat dipertandingkan. Selayaknya olahraga pada umumnya, permainan tradisional juga mampu berkontribusi terhadap tercapainya perkembangan positif pada anak. Lerner (2000) dengan teorinya menyebutkan karakter perkembangan positif yang dituangkan dalam konsep 5C yang terdiri dari *competence* (kompetensi), *character* (karakter), *connection* (koneksi), *confidence* (kepercayaan diri), *caring and compassion* (perhatian dan kasih sayang). Melalui aktivitas olahraga, khususnya permainan tradisional, anak dapat memiliki kesempatan untuk mengembangkan diri dan karakternya sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Alicia L. Fedewa & Soyeon. A. (2011). The effect of physical activity and physical fitness on children's achievement and cognitive outcomes: a meta-analysis. *Research Quarterly for Exercise and Sport*. 82(3), 521-535.
- Apriani, D. (2016). Penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA al-hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *Jurnal UNESA*, 04.
- Ardiyanto, Asep & Sukoco, Pamuji. (2014). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tuna grahita ringan. *Jurnal Keolahragaan*. 2(2), 119-129.

- Asriansyah & Almy, M.A. (2018). Pengembangan permainan tradisional untuk melestarikan budaya bangsa melalui pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*.1, 82-88. DOI:10.17509/jpjo.v3il.10597 atau Diakses dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/article/view/2018-04-10/pdf>
- Brustad, R.J. (1992). Integrating socialization influences into the study of children's motivation in sport. *Journal of Sport and Exercise Psychology*. 14, 59-77.
- Chen, Z., Wang, D., Wang, K., Ronkainen, N.J., & Huang, T. (2016). Effects of coaching style on prosocial and antisocial behavior among Chinese athletes. *Social Behavior and Personality: an international journal*. 44(11), 1889-1900.
- Cote, J. (1999). The influence of the family in the development of talent in sport. *The Sport Psychologist*. 13, 395-417
- Damon, W. (2004). What is positive youth development?. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*.591, 13-24. DOI:10.1177/0002716203260092 atau Diakses dari <http://ann.sagepub.com/content/591/1/13>
- Eccles, J.S. & Barber, B.L. (1999). Student council, volunteering, basketball, or marching band: what kind of extracurricular involvement matters?. *Journal of Adolescent Research*. 14(1), 10-43.
- Faizaih, Z. (2004). Faktor resiko obesitas pada murid sekolah dasar usia 6-7 tahun di semarang. *Tesis*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Fedewa, A.L., & Ahn, S. (2011). The effects of physical activity and physical fitness on children's achievement and cognitive outcomes: a meta-analysis. *Research Quarterly for Exercise and Sport*. 82(3), 521-535.
- Fraser-Thomas, J.L.,Cote, J., & Deakin, J. (2005). Youth sport programs: an avenue to foster positive youth development. *Physical Education and Sport Pedagogy*. 10(1), 19-40.
- Gilman, R. (2001). The relationship between life satisfaction, social interest, and frequency of extracurricular activities among adolescent students. *Journal of Youth and Adolescent*. 20, 749-767.
- Haerani, Nur. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(1), 87-94.
- Hasbi & Sukoco, P. (2014). Pengembangan model pembelajaran motorik dengan modifikasi permainan tradisional untuk sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*. 2(1), 46-58.
- Health Canada. (2003). Canada's Physical Activity Guide to Healthy Active Living. Diakses dari <https://www.physicalactivityplan.org/resources/CPAG.pdf>
- Hill, J.O., Melanson, E.L. (1999). Overview of the determinants of overweight and obesity: current evidence and research issues. *Med Sci Sports Exerc*. 31(11), S515-S521
- Jessica L. Fraser-Thomas, Jean Cote & Janice Deakin (2005). Youth sport programs: an avenue to foster positive youth development. *Physical Education and Sport Pedagogy*. 10(1), 19-40.

- Larson, R.W. & Verma, S. (1999). How children and adolescents spent time across the world : work, play, and developmental opportunities. *Psychological Bulletin*. 125, 701-736.
- Lerner, R.M., Fisher, C.B. & Weinberg, R.A. (2000). Toward a science for and of the people: promoting civil society through the application of developmental science. *Child Development*. 71, 11-20.
- Linggar, S. (2010). *Ayo Lestarikan Permainan Tradisional*. Jakarta: CV Karya Mandiri Nusantara.
- Malina, R.M. (2007). Physical fitness of children and adolescents in the United States: status and secular change. *Med Sport Sci*. 50, 67-90.
- Martin, S.B., Jackson, A.W., Richardson, P.A. & Weiller, K.H. (1999). Coaching preferences of adolescent youths and their parents. *Journal of Applied Sport Psychology*. 11, 247-262.
- McMillan, J.H. & Reed, D.F. (1994). At-risk students and resiliency: factors contributing to academic success. *Clearing House*. 67, 137-140.
- Mexitalia, M., Susanto, J.C., Faizah, Z., & Hardian. (2005). Hubungan pola makan dan aktivitas fisik pada anak dengan obesitas usia 6-7 tahun di Semarang. *M Med Indones*. 40, 62-70.
- Mize, M. (1991). Cognitive development: The physical education connection. *Teach Elem Phys Educ*. 2(1), 14-15.
- National Research Council and Institute of Medicine. (2002). *Community Programs to Promote Youth Development*. Washington: National Academy Press.
- Peterson, C. (2004). Positive social science. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*. 591 (1), 186-201.
- Purwaningsih, Ernawati. (2006). Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *Jantra*. 1(1), 40-46.
- Putri, P.H., Suyanto, M., & Al Fatta, H. (2017, November). Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta. *Dalam Seminar Nasional Informatika (SNIf)* (Vol.1, No.1, pp.1-7).
- Salminen, S. & Liukkonen, J. (1996). Coach-athlete relationship and coaching behavior in training sessions. *International Journal of Sport Psychology*. 27, 59-67.
- Scanlan, T.K. & Lewthwaite, R. (1986). Social psychological aspects of competition for male youth sport participants: IV. Predictors of enjoyment. *Journal of Sport Psychology*. 8(1), 25-35.
- Segrave, J. (1983). Sport and juvenile delinquency, in: R. Terjung, (Ed.). *Exercise and Sport Science Review*. 11, 181-209.
- Sheilds, D.L.L. & Bredemeier, B. J.L. (1995). *Character Development and Physical Activity*. Champaign, IL: Human Kinetics
- Stevens, D.A. (1994). Movement concepts: stimulating cognitive development in elementary students. *JOPERD*. 65(8), 16-23.

- Sukadiyanto & Muluk, D. (2011). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Yogyakarta: FIK UNY
- Tomkinson, G.R. (2007). Global changes in anaerobic fitness test performance of children and adolescents. *Scand J Med Sci Sports*. 17(5), 497-507.
- Tomkinson, G.R., Olds, T.S. (2007). Secular changes in aerobic fitness test performance of Australian children and adolescents. *Med Sport Sci*. 50,168-182.
- Tomkinson, G.R., Olds, T.S., Kang, S.J., Kim, D.Y. (2007). *Secular trends in the aerobic fitness test performance and body mass index of Korean children and adolescents (1968-2000)*. *Int J Sports Med*. 28(4), 314-320.
- Tremblay, M.S., Katzmarzyk, P.T. & Wilms, J.D. (2002). Temporal trends in overweight and obesity in Canada. *International Journal of Obesity and Related Metabolic Disorders*, 26(4), 538-543.
- Westerstahl, M., Barnekow-Bergkvist, M., Hedberg, G., & Janson, E. (2003). Secular trends in body dimensions and physical fitness among adolescents in Sweden from 1974 to 1995. *Scand J Med Sci Sports*. 13(2), 128-137.
- Widodo, P & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*. 5(2),183-193.
- Yunus, Ahmad. (1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.



"Mengembangkan Kompetensi Pendidik
dalam Menghadapi Era Disrupsi"
Kerjasama PGSD - POR UMS

ISBN 978-602-70471-3-6