

# Permainan Tradisional: Keterampilan Motorik dan Ketepatan Strategi

## *Traditional Game: Motoric Skill and Strategy Accuracy*

Ida Wahidah<sup>1)</sup>, Wulan Nurlaela<sup>2)</sup>, Cahyana<sup>3)</sup>, Nuwahidah<sup>3)</sup> & Firda Nafa'atur Rahman<sup>3)</sup>

1) Pendidikan Olahraga, Universitas Siliwangi, Indonesia

2) Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

3) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Indonesia

Diterima: 12 Januari 2021; Direview: 15 Januari 2021; Disetujui: 31 Januari 2021

\*Corresponding Email:

### Abstrak

Permainan tradisional di Indonesia sangat banyak dan beragam. Permainan tradisional banyak manfaatnya. Sudah banyak permainan tradisional yang hampir punah bahkan sudah tidak pernah lagi dimainkan oleh anak-anak sekarang ini. Jenis permainan tersebut adalah *gobag* dan *baren*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan *gobag* dan *baren* terhadap keterampilan gerak motorik dan ketepatan strategi saat melakukan permainan tersebut. Metode penelitian studi kasus dipergunakan dalam penelitian ini. Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil sampel yang berusia > 40 tahun. Hal ini dilakukan karena sampel yang dimaksud adalah orang yang pernah melakukan permainan ini. Jumlah sampel sebanyak 12 orang. Pengambilan data dilakukan dengan cara wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah keterampilan motorik dan ketepatan strategi dalam melakukan permainan *gobag* dan *baren*. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan koordinasi antara mata dan kaki, serta mata dengan otak, semakin baik. Selain itu juga kemampuan untuk memperkirakan arah untuk berlari agar tidak tertangkap menjadi lebih tepat.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional; Keterampilan Motorik; Ketepatan Strategi

### Abstract

*Traditional games in Indonesia are numerous and varied. Traditional games have many benefits. There have been many traditional games that are almost extinct and are no longer played by children nowadays. These types of games are Gobag and Baren. The purpose of this study was to determine the effect of the Gobag and Baren games on motor skills and the accuracy of strategies when playing these games. The case study research method was used in this research. Sampling is done by taking samples aged > 40 years. This is done because the sample in question is a person who has played this game. The number of samples is 12 people. Data were collected by means of interviews. The results of this study are motor skills and the accuracy of strategies in performing Gobag and Baren games. This is indicated by the better coordination ability between the eyes and feet, as well as the eye and the brain. In addition, the ability to estimate the direction for running so that you don't get caught is more precise.*

**Keywords:** Traditional Games; Motor Skills; Accuracy of Strategies.

**How to Cite:** Wahidah, I., Nurlaela, W., Cahyana, Nurwahidah & Rahman, F.N., (2021). Permainan Tradisional: Keterampilan Motorik dan Ketepatan Strategi. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*. 3(3): 1238-1245.



## PENDAHULUAN

Jenis permainan tradisional sangatlah banyak. Hal ini terlihat dari jumlah permainan tradisional yang sangat banyak di setiap Negara, termasuk di Indonesia. Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan oleh Zaini (2015 dalam detik.com), jumlah permainan tradisional Indonesia adalah > 2500 jenis permainan. Jumlah tersebut lebih banyak diantara negara tetangga, misalnya Thailand yang memiliki jumlah permainan tradisional sebanyak 1200 jenis permainan yang terkonfirmasi. Jenis permainan yang masih sering dimainkan di daerah Pulau Jawa khususnya Jawa Barat bagian timur dan Jawa Tengah bagian barat antara lain adalah pecele, egrang, bentengan, lompat tali, congklak, gampar, ular naga, permainan kelereng, dagongan, gebuk bantal, panjat pinang dan masih banyak lagi yang lainnya.

Dari jumlah 2500 jenis permainan, menurut Balitbang Budaya jumlah yang terpetakan baru berjumlah 876 jenis permainan. Hal itu terjadi karena adanya beberapa jenis permainan yang sudah tidak lagi dimainkan di masyarakat. Kepunahan permainan tradisional di beberapa negara telah terjadi salah satunya adalah di Negara Selandia Baru (Misbach, 2006). Demikian pula yang terjadi di Indonesia. Pemetaan yang kurang massif dapat mengakibatkan punahnya beberapa jenis permainan tradisional. Beberapa permainan tradisional yang sudah tidak pernah dilakukan anarta lain adalah gampar, sumput beling, gatrik, dan masih banyak lagi. Menilik pada kondisi ini maka sangatlah memprihatinkan pendokumentasian yang dilakukan terhadap permainan tradisional Indonesia sangatlah minim. Kondisi ini mendorong terjadinya kepunahan yang mungkin terjadi akibat tidak terdokumentasikannya jenis permainan tersebut.

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

Hal seperti ini mengakibatkan banyaknya permainan tradisional yang sudah tidak lagi dimainkan oleh anak-anak sekarang ini. Ragam permainan tradisional yang ada di Indonesia kaya akan manfaat yang ada di dalamnya. Permainan tradisional banyak memiliki manfaat untuk para pemainnya. Manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional menurut Nurhayati antara lain adalah mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional, mengembangkan daya kreatifitas, anak menjadi lebih kreatif, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, dan mengembangkan kecerdasan majemuk anak (Nurhayati, 2012). Selain itu, manfaat lain dari permainan tradisional adalah untuk peningkatkan kemampuan motorik. Smith (dalam Muslihin, 2020) mengatakan bahwa pelaksanaan permainan yang dilakukan anak-anak memiliki peluang yang besar untuk mengembangkan dirinya supaya bergerak bebas sehingga keterampilan gerakanya dapat terlatih.

Permasalahan yang ditemui dilapangan banyak permainan tradisional yang tidak lagi dimainkan oleh anak-anak. Sebagai upaya dalam memperkenalkan permainan tradisional ini perlu kiranya untuk mengidentifikasi berbagai bentuk permainan yang pernah dilakukan oleh masyarakat, khususnya di Kabupaten Tasikmalaya. Terlebih identifikasi permainan tradisional ini telah lama dilakukan. Namun buku-buku maupun tulisan mengenai hal ini belum pernah diketahui. Hal ini diharapkan akan menjadi dukungan bagi pemerintah Indonesia untuk dapat memajukan masyarakat serta pendidikan nasional, yang berakar pada kebudayaan Nasional (Pasal I ayat 2 Undang-Undang No II tahun 1989), yang mengandung pengertian bahwa penyelenggaraan pendidikan nasional anak selalu berpijak pada bumi dan budaya Indonesia serta kearifan lokal.

Permainan tradisional berkembang dari kebiasaan masyarakat tertentu yang kemudian menjadi bentuk kegiatan permainan dan olahraga. Pada perkembangan selanjutnya permainan



tradisional dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli yang disesuaikan dengan budaya daerah setempat. Permainan tradisional ini yang sering dimainkan anak-anak mulai dari lingkungan sekitar rumah sampai lingkungan sekolah. Dengan demikian permainan tradisional sangat penting dijaga dan dilestarikan keberadaannya mengingat pentingnya manfaat dari permainan tradisional itu sendiri dan nilai-nilai budaya yang terdapat didalamnya.

Selain itu, Permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan mengontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar (Akbari et al., 2009). Sedangkan bagi anak yang kurang melakukan aktivitas fisik dengan memanfaatkan permainan tradisional kemampuan mengontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan motoriknya rendah. Permainan tradisional dilakukan dengan terstruktur dan dilakukan dengan baik akan mempengaruhi psikomotor, perkembangan kognitif dan emosional anak. Permainan tradisional akan membantu perkembangan anak secara universal serta memberikan kesenangan terhadap anak-anak (Kovačević & Opić, 2014). Permainan tradisional dan olahraga umumnya merupakan ekspresi budaya asli yang berkontribusi terhadap identitas kemanusiaan telah banyak yang hilang, dan walaupun masih ada juga terancam punah karena pengaruh globalisasi dan harmonisasi keragaman warisan olahraga dunia (Boro, 2015).

Permainan tradisional harus dilestarikan karena merupakan budaya bangsa dan warisan nenek moyang yang penuh dengan arti dan manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional tersebut. Sebagai warga negara yang baik sudah seharusnya kita melestarikan permainan tradisional untuk menjaga eksistensinya. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat di dalamnya. Di Indonesia, setiap daerah memiliki permainan tradisional yang memiliki ciri khas dan makna yang dalam dari permainan tersebut. Sosialisasi permainan tradisional harus sering dilakukan dalam upaya melestarikan budaya yang menjadi ciri khas daerah di Indonesia. Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud melakukan identifikasi permainan tradisional yang mengembangkan kemampuan motorik dan ketepatan strategi yang terdapat di Indonesia khususnya di Kabupaten Tasikmalaya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Kabupaten Tasikmalaya, selama 3 bulan. Pelaksanaannya dimulai dari bulan Mei sampai Juli. Metode studi kasus diterapkan pada penelitian ini dengan pendekatan kualitatif. Partisipan penelitian berjumlah 12 orang yang berusia antara 45 – 72 tahun. Partisipan penelitian dipilih secara *purposive*. Karakteristik partisipan adalah 1) pernah melakukan permainan *gobag* dan *baren*, dan 2) berada di daerah setempat mulai lahir sampai sekarang. Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara berdasarkan pedoman yang buat untuk kebutuhan penelitian. Wawancara kepada masing-masing partisipan selama 1-2 jam. Dan dilakukan dua kali kepada enam orang partisipan dan tiga kali kepada enam orang partisipan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada 44 permainan tradisional yang ada di Kabupaten Tasikmalaya. Berdasarkan data yang ditemukan, dari sekian permainan itu, lebih banyak yang sudah tidak dilakukan atau dimainkan oleh masyarakat. Berkenaan dengan itu, perlu ditegaskan bahwa penelitian ini hanya fokus pada permainan yang masih aktif dimainkan. Aktif dalam pengertian masih (1) sering dimainkan dan atau (2) jarang dimainkan. Meskipun keduanya memiliki derajat konsekuensi yang berbeda tetapi dianggap aktif karena masih ada dalam kehidupan masyarakat.

Ada dua cara untuk menentukan permainan itu aktif atau tidak. Pertama, permainan tradisional dianggap aktif karena ketika pengambilan data, secara kebetulan, ada anak-anak yang sedang memainkan suatu bentuk permainan tradisional. Kedua, permainan tradisional dianggap aktif karena berdasarkan pengakuan masyarakat bahwa suatu permainan masih sering dimainkan tetapi pada saat pengumpulan data, peneliti tidak beruntung menjumpai anak-anak sedang bermain.

Dari sekian banyak permainan yang ada, penelitian ini berfokus pada dua permainan yang dinilai masih aktif atau masih dimainkan oleh anak dalam kehidupan masyarakat. Permainan tersebut adalah *gobag* dan *baren*. Tidak hanya dinilai aktif saja, permainan *gobag* dan *baren* memiliki beberapa kesamaan. Mulai dari jumlah pemain, tempat atau lahan untuk permainan sampai manfaat yang didapatkan ketika melakukan permainan tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, diperoleh bahwa permainan *gobag* dan *baren* memiliki manfaat untuk meningkatkan keterampilan motorik berupa berlari dan menentukan strategi untuk menghindari dari lawan serta strategi untuk menentukan arah berlari. Selain itu juga permainan *gobag* dan *baren* mampu meningkatkan kemampuan menaksir jarak dan kecepatan. Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap para partisipan. Semua partisipan menjelaskan hampir sama untuk pelaksanaan permainan *gobag* dan *baren*.

Tabel 1. Pelaksanaan *Gobag*

Nama Permainan	<i>Gobag</i>
Jumlah Pemain	8 Orang
Alat dan Bahan	Tanah yang berukuran yang cukup luas dan sebatang ranting atau serpihan genteng
Aturan Permainan	<p>Memulai Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat empat garis vertical dan horizontal</li> <li>2. Semua orang yang akan bermain dibagi dua dengan jumlah yang sama</li> <li>3. Suit siapa yang akan menjadi penjaga terlebih dahulu dan siapa yang akan menjadi pemain terlebih dahulu</li> </ol> <p>Pelaksanaan Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemain dari tim lawan harus melewati setiap garis yang dijaga oleh tim jaga dari mulai garis awal hingga garis akhir dipaling belakang</li> <li>2. Setelah melewati garis akhir, pemain lawan kemudian kembali lagi ke garis awal</li> <li>3. Pemain lawan harus berhati-hati dan tidak boleh tertangkap oleh tim jaga</li> <li>4. Jika dalam permainan ada salah satu tim lawan yang tertangkap, maka permainan berakhir dan berganti antara tim lawan menjadi tim jaga begitupun sebaliknya</li> </ol> <p>Menang atau Kalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yang menang yaitu apabila semua pemain bisa melewati garis dan kembali lagi ke garis awal</li> </ol>

Tabel 2. Pelaksanaan *Baren*

Nama Permainan	<i>Baren</i>
Jumlah Pemain	8 Orang
Alat dan Bahan	Dalam permainan <i>baren</i> ini tidak ada alat dan bahan hanya saja membutuhkan halaman yang cukup luas dan menentukan garis kemenangan bisa ditandai oleh garis kapur atau ranting
Aturan Permainan	<p>Memulai permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama menentukan garis kemenangan</li> <li>2. Jarak anatar satu regu dengan yang lainnya kira-kira 10 m atau 15 m tergantung kesepakatan</li> <li>3. Orang yang mengikuti permainan ini jumlahkan dulu semuanya</li> <li>4. Semisal jumlahnya ada 10 maka dibagi 2 menjadi 5 orang 5 orang</li> <li>5. Kemudian suit untuk memulai permainan</li> </ol> <p>Pelaksanaan permainan</p> <p>Saat pelaksanaan permainan biasanya akan saling memancing dengan lari lari kecil, supaya si musuh mengejar kita, kalau badan kita tersentuh musuh bisa kena apa saja pada anggota tubuh berarti kita masuk ke tawanan dia, semisal 1 kelompoknya ada 4 orang (kelompok A) karena tadi sudah kena 1 orang, maka sisa 3 orang, begitu seterusnya jika kena lagi maka tinggal 2 orang, jika kelompok satu lagi (kelompok B) sama kena juga makan orang yang tertangkap itu masuk ke tawanan kelompok A begitu seterusnya.</p> <p>Menang atau kalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk yang menang menurut pengalaman partisipan, itu tergantung kelompok mana yang bisa melepaskan terlebih dahulu anggota kelompoknya yang sedang di</li> </ol>



---

tawan. Misal kelompok A yang di tawan tadi, dilepaskan oleh anggota kelompok A, cara melepaskannya bisa dengan sentuhan lagi, sentuhannya bebas asal pada anggota tubuh.

2. Untuk yang kalah berarti kelompok yang tidak bisa melepaskan anggota kelompoknya dari lawan.
- 

Hasil eksplorasi terhadap gerak yang muncul pada permainan *gobag* dan *baren* yang dilakukan terhadap partisipan bahwa permainan *gobag* dan *baren* akan meningkatkan kemampuan untuk berlari cepat dan ketepatan dalam menentukan strategi. Kemampuan berlari cepat dilakukan ketika pemain akan berlari melewati pemain lawan yang sedang berjaga dalam permainan *gobag*, dan ketika berlari untuk melepaskan tawanan anggota pemain yang ditawan oleh pemain lawan. Sedangkan menentukan strategi dilakukan ketika pemain menentukan arah untuk berlari agar tidak tersentuh dan tertangkap oleh pemain lawan yang berjaga dalam permainan *gobag*, dan ketika pemain menentukan strategi agar dapat melepaskan tawanan yang ditawan oleh pemain lawan tanpa tersentuh dan tertangkap oleh pemain lawan.

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu genre atau bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Menurut Hoed (dalam Maricar & Tawari, 2018), tradisi lisan adalah berbagai pengetahuan dan adat kebiasaan yang secara turunturun disampaikan secara lisan. Oleh karena termasuk folklore, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Kesamaan-kesamaan seperti ini membutuhkan penelitian mendalam untuk mengungkapkan berbagai latar belakang sejarah atas terjadinya kesamaan seperti ini. Di lain hal, ada permainan yang berbeda jenis tetapi memiliki nilai yang sama (Maricar & Tawari, 2018). Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Danandjaja dalam Misbach, 2006). Sedangkan menurut Soepandi (dalam Misbach, 2006) yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Anak adalah individu yang memiliki energy untuk bermain sesuai dengan teori surplus energy pada anak-anak. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak membuat mereka merasakan kesenangan (Muslihin, 2020). Permainan yang dilakukannya adalah beragam aktivitas fisik yang memungkinkan mereka dapat tumbuh dan berkembang sejalan dengan penambahan usianya. Seiring dengan perkembangan teknologi maka permainan yang melibatkan aktivitas fisik pada anak-anak mulai luruh. Pada saat sekarang ini, anak-anak mulai memainkan permainan yang berbasis aplikasi melalui gawai dan komputer.

Subrahmayan (dalam Q.A.P. & Irfansyah, 2015) menyatakan permainan yang memanfaatkan teknologi lebih cenderung membuat anak tidak bergerak. Hal ini diakibatkan oleh karena dalam proses memainkan *game* dengan aplikasi teknologi anak hanya duduk diam dan hanya cenderung memainkan lengan saja tanpa melibatkan bagian-bagian tubuh yang lain. Hal ini bisa mengakibatkan kegemukan yang muncul akibat nutrisi yang masuk tidak disalurkan energinya kepada aktivitas fisik. Selain itu juga sosialisasi antar anak dengan teman sebayanya menjadi berkurang karena kurangnya interaksi. Juga akan berakibat pada perkembangan secara emosional pada anak, karena mereka jarang berinteraksi dan kurang mengetahui berbagai perkembangan dan kondisi lingkungan sekitarnya.

Lebih lanjut Lutan (2001) menyatakan perkembangan jasmani dipengaruhi oleh pengalaman gerak anak tidak hanya bergantung pada kematangannya. Pengalaman gerak anak dapat didapatkan melalui proses Pendidikan baik itu di rumah maupun di sekolah. Muslihin mengatakan bahwa gerak yang harus dimiliki oleh seorang anak terdiri dari gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif (Muslihin, 2020). Oleh karena itu untuk dapat meningkatkan kemampuan jasmaninya maka mereka memerlukan aktivitas fisik. Aktivitas fisik yang dimaksudkan adalah bermain sehingga anak mampu memotensikan dirinya melalui gerak yang terdapat dalam permainan tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut tidak sedikit permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak sudah sangat jarang dilakukan. Oleh karena itu, kemajuan IPTEK terutama untuk *game* yang membuat anak cenderung kurang gerak jangan diterima begitu saja melainkan harus ada suatu filter untuk membatasi *game* yang dibuat dalam bentuk aplikasi. Hal ini dapat membantu menjaga anak-anak untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan kematangannya.

Aktivitas jasmani/fisik dibutuhkan oleh anak-anak untuk tumbuh dan berkembang kaean permainan yang dilakukan akan membantu proses fisiologis anak supaya lebih meningkatkan fungsi oran-organ tubuhnya. Hal ini mengakibatkan derajat kesehatan dan pertumbuhan anak akan berkembang sesuai dengan usia dan kematangannya. Aktivitas fisik yang sering dilakukan oleh anak-anak adalah permainan. Dengan memanfaatkan permainan untuk aktivitas fisiknya maka anak akan memperoleh manfaat dalam bentuk: anak menjadi senang, dapat menjalin persahabatan, memperkaya gerak yang dimiliki anak dan dapat belajar keterampilan baru. Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak (Anggita et al., 2019).

Dalam bermain permainan tradisional secara tidak langsung orang yang melakukan permainan tradisional terkadang tidak sadar bahwa ia sedang berolahraga yang sangat bermanfaat bagi motoriknya. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Selanjutnya, dapat mengembangkan kecerdasan emosional. Lestari & Prima mengatakan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak-anak (Lestari & Prima, 2017). Menurut Misbach (2006) permainan tradisional juga memiliki manfaat dalam aspek bahasa, yaitu dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep nilai. Aspek spiritual juga terdapat dalam permainan tradisional. Yaitu anak dapat menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).

Yudiwinata dan Handoyo mengungkap bahwa permainan tradisional lebih mengembangkan kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Ekawati, (Saputra & Ekawati, 2017) mengungkapkan bahwa permainan tradisional mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak. Sisi lain, meskipun manfaat permainan tradisional sangat baik bagi aspek fisik motorik anak, banyak orang yang tidak menyadari dan mengetahui pentingnya permainan tradisional.

Namun, anak-anak dewasa ini banyak yang meninggalkan permainan tradisional terutama di kota-kota besar bahkan ada juga yang tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak walaupun melakukan permainan tradisional sangat terbatas ketika mereka melakukan aktivitas fisik yang dilaksanakan di sekolah-sekolah. William Tedi menyatakan penyebab hilangnya permainan tradisional karena: (a) sarana dan tempat bermain tidak ada, (b) adanya penyempitan waktu, (c) terdesak oleh permainan modern dari luar negeri yang bisa dilakukan kapan saja (d) terputusnya pewarisan budaya dimana mereka tidak sempat mencatat, mendata dan mensosialisasikan sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi di bawahnya (Tedi, 2015). Tatjana Kovačević and Siniša Opić menyatakan bahwa permainan tradisional sangat jarang dimainkan saat istirahat di sekolah dan class meeting (Kovačević & Opić, 2014).

Hal tersebut terjadi karena ruang bermain yang terbatas dan waktu yang sedikit. Kondisi ini terjadi terutama pada sekolah-sekolah dengan jumlah siswa yang banyak, sedangkan halaman sekolah sempit. Solehudin (Jjoossee, 2012) menyatakan bermain adalah kegiatan yang menggunakan ataupun tidak menggunakan alat yang dilakukan secara spontan, fleksibel, menyenangkan, tidak ada paksaan dan dapat mengembangkan daya imajinasi anak, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut Rochjadi Hasan (Jjoossee, 2012) bahwa dunia anak adalah dunia bermain, di mana bermain bagi mereka dapat dikatakan *Core Activity* atau aktivitas utama. Slamet Suyanto menyatakan bermain memiliki peranan penting untuk perkembangan anak pada semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Suyanto, 2005).

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa permainan yang ada di Indonesia sangat banyak dan beragam. Lebih dari 2500 permainan tradisional ada di Indonesia. Sebanyak 876 permainan sudah terdata dan terkonfirmasi, sedangkan yang lainnya sudah mulai ditinggalkan untuk dimainkan. Padahal, permainan tradisional sangat bermanfaat bagi tubuh anak. Manfaat dari permainan tradisional tidak hanya dari aspek kesehatan saja, tetapi juga memiliki manfaat dalam aspek bahasa, spiritual dan lain sebagainya. Misalnya di Kabupaten Tasikmalaya. Di Kabupaten Tasikmalaya terdapat permainan yang diberi nama *Gobag* dan *Baren*. Kedua permainan tersebut memiliki banyak manfaat bagi tubuh anak. Manfaat yang paling menonjol adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik dan menentukan strategi. Kemampuan motorik akan berkembang dengan baik ketika anak memainkan permainan *gobag* dan *baren*. Karena, dalam permainan tersebut anak yang bermain akan dituntut untuk berlari dengan cepat. Selain kemampuan motorik, kemampuan dalam menentukan strategi juga akan berkembang. Dalam permainan tersebut, anak yang bermain akan dituntut untuk menentukan strategi agar mencapai kemenangan dengan cara menentukan arah untuk berlari menuju tujuan tanpa tersentuh dan tertangkap oleh pemain lawan. Dengan demikian, permainan tradisional *gobag* dan *baren* sangat mempengaruhi keterampilan motorik dan ketepatan strategi pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., & Ziaee, V. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19(2), 123-129.
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55-59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Detiknews. (2015). *Melalui Komunitas Hong, Zaini Alif Lestarkan Permainan Tradisional*. Diakses pada 29 Desember 2020 dari: <https://news.detik.com/internasional/d-3087069/melalui-komunitas-hong-zaini-alif-lestarikan-permainan-tradisional>
- Boro, J. (2015) *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 20(3) 87-91.
- Jjoossee, J. (2012). *Bermain Sambil Belajar*. Diakses pada 28 Desember 2020, dari <http://bermainsambilbelajar.blogspot.com>
- Kovačević, T., & Opić, S. (2014). Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education. *Croatian Journal of Education*, 16(1), 95-112.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2017). The Implementation of Traditional Games to Improve the Social Emotional Early Childhood. *Journal of Educational Science and Technology*, 3(3), 178-184. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26858/est.v3i3.4212>
- Maricar, F., & Tawari, R. S. (2018). Nilai Dan Eksistensi Permainan Tradisional Di Ternate. *Jurnal ETNOHISTORI*, 5(2), 162-184.
- Misbach. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Jurusan Psikologi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Muslihah, H. Y. (2020). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini? *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76-88. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24390>

- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal empowerment*, 1(2), 39–48.
- Lutan, R. (2001). *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Dirjen Olahraga. Depdiknas.
- Q.A.P., U., & Irfansyah. (2015). Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional Bebetengan Sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak. *Jurnal Sositologi V*, 14(2), 124–140.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Undang-Undang No II tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Tedi, W. (2015), Perubahan Jenis Permainan Tradisional menjadi permainan Modern Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu. Pontianak. *Sociologique*, 3(4), 1-17.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 2(3), 1–5.

