

IDENTIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL BUSA NO MANU DAN PERANNYA DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK USIA DINI

Engelbertus Seran, Euis Kurniati

Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

Email: engelbert181191@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari, merekonstruksi, dan mengklasifikasi permainan tradisional yang ada di Kabupaten Belu sesuai dengan nilai budaya masyarakat, dan untuk menganalisis permainan tradisional sebagai sarana stimulan aspek Perkembangan Motorik Anak. Permainan tradisional yang sekarang ini sering dimainkan oleh anak-anak di perkotaan lebih cenderung mengasah kemampuan otak daripada kemampuan otot, oleh karena itu kepada para orang tua yang tinggal di perkotaan disarankan lebih memperkenalkan pada anak-anak mengenai jenis-jenis permainan yang lebih melatih kekuatan otot-otot mereka dan permainan tradisional dapat menjadi salah satu solusinya. Permainan tradisional pun perlahan namun pasti mulai ditinggalkan. Beragam permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa: 1) pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; 2) pembentukan mental meliputi: sportivitas, toleran, disiplin, dan demokratis; 3) Pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur, dan tulus; 4) pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, disiplin, bersahabat, dan berkebangsaan.

Kata kunci: aspek motorik, anak usia dini, permainan tradisional.

ABSTRACT

This study aims to search for, reconstruct, and classify traditional games in Belu District in accordance with the cultural values of the community, and to analyzing traditional games as a means of stimulating aspects of Children's Motor Development. Traditional games that are currently often played by children in urban areas tend to hone brain skills rather than muscle abilities, therefore parents who live in urban areas are advised to introduce more children to the types of games that train more muscle strength -their muscles and traditional games can be one solution. Traditional games are slowly but surely starting to be abandoned. Various traditional games can directly contribute to children including: 1) physical formation that is healthy, fit, resilient, superior and competitive; 2) mental formation includes: sportsmanship, tolerance, discipline and democracy; 3) Moral formation becomes more responsive, sensitive, honest, and sincere; 4) the formation of social capabilities, namely being able to compete, cooperate, be disciplined, friendly and national.

Keywords: *motor aspects, early childhood, traditional games*

Pendahuluan

Indonesia dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika memiliki kekayaan ragam budaya yang luhur. Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi dan arus globalisasi berpotensi mempengaruhi gaya hidup, mengakibatkan anak-anak dan orang tua terkesan melupakan peristiwa-peristiwa masa lampau yang penting dan bermakna. Salah satu contoh dampak kemajuan teknologi dan arus globalisasi terhadap budaya adalah banyak anak yang tidak mengenal permainan tradisional di daerah tempat tinggalnya (Khasanah, dkk 2011; Hasanah, 2016).

Nur (2013) berpendapat bahwa kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti video games, *playstation* (PS), dan *online games*. Permainan ini dilihat sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Permainan tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan walaupun ada peralatan yang digunakan hanyalah

peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering.

Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak. Di berbagai media baik cetak maupun elektronik saat ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital pada anak, khususnya *online games*. Anak yang bermain *online games* tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain *online games*.

Bunga dan Klaas (2013) menanggapi persoalan seperti kemajuan teknologi, permainan digital, seperti video games, playstation dan game online, beberapa pertanyaan mendasar akan muncul. Sebagai contoh, apabila anak dan orang tua telah melupakan budaya nenek moyang, bagaimana dengan generasi mendatang? Atau apabila orang tua atau generasi dewasa kurang memperkenalkan budaya dan tradisi nenek moyang, apakah mungkin anak-anak akan mengenal, memahami dan melestarikan budaya tersebut? Tidakkah akan terjadi anak-anak

akan lebih mengenal nilai-nilai luar yang datang, dari pada nilai-nilai yang telah dimiliki. Apalagi mungkin dikemudian hari nilai-nilai yang datang tersebut tidak sesuai atau malah bertentangan dengan nilai-nilai luhur budaya.

Kebudayaan itu tidak bersifat statis, ia selalu berubah atau bersifat dinamis. Tanpa adanya “gangguan” dari kebudayaan lain atau asing pun dia akan berubah dengan berlalunya waktu. Bila tidak dari luar, akan ada individu-individu dalam kebudayaan itu sendiri yang akan memperkenalkan variasi-variasi baru dalam tingkah-laku yang akhirnya akan menjadi milik bersama dan dikemudian hari akan menjadi bagian dari kebudayaannya.

Kurniati (2016) berpendapat bahwa sejak zaman klasik masyarakat memiliki kecendrungan untuk memiliki keterampilan yang bersifat hiburan atau menghibur dalam wujud permainan rakyat yang dijumpai di mana-mana. Jika dikaji permainan rakyat ternyata bersifat edukatif yang mengandung unsur pendidikan jasmani, kecermatan, kelincahan, daya pikir. Dalam hal ini permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan anak sebagai penerapan pengetahuan mengenai perkembangan

anak dalam lembaga PAUD. Program pembelajaran yang direncanakan untuk PAUD berdasarkan pengetahuan mengenai perkembangan anak.

Pertanyaan-pertanyaan di atas menuntun peneliti untuk menggali dan mengangkat nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam permainan tradisional yang bersifat edukatif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Khobir (2009) Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu dan sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Perkembangan Motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Pada dasarnya anak telah mempunyai kemampuan gerak dasar yang telah dimiliki sejak lahir atau bawaan. Hanief dan Sugito (2015) membagi gerak dasar motorik ke dalam tiga jenis gerak yaitu gerak dasar lokomotor, non lokomotor (stabilitas) dan manipulatif. Menurut penelitian terdahulu dijelaskan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional rinjau pintar dapat meningkatkan aspek motorik kasar anak

seperti melompat, menjaga keseimbangan, serta ketangkasan anak dalam mengolah tubuh (Rahayu & Khsanah, 2017). Penelitian lain yang dilakukan oleh Mirawati dan Rahmawati (2017) menjelaskan dengan menggunakan permainan modifikasi dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif seperti mengendalikan bola, melempar, menangkap, menendang, serta memukul.

Mutiah (2010) mengemukakan bahwa dengan bermain anak dapat mengambil peran aktif sebagai media untuk memindahkan perasaan negatif ke objek sebagai orang penggantinya atau dengan lain perkataan melalui bermain anak mampu mengatasi masalahnya (problem solving). Oleh sebab itu, dapat diasumsikan bahwa antara bermain dan anak saling berintegrasi, yang mana keduanya saling membutuhkan dan mempunyai hubungan yang erat. Bagi anak bermain merupakan makanan rohaninya, karena anak merasa kurang nyaman ketika anak tidak diberi ruang atau diberikan kesempatan untuk bermain.

Selain itu Mutiah (2010) juga menegaskan bahwa melalui permainan, anak dapat menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi. Hal serupa juga

dijelaskan Vygotsky (Bunga & Klaas, 2013) bahwa permainan yang dilakukan oleh anak, tidak hanya mengembangkan aspek intelektualnya tetapi juga menunjang kematangan emosional, sosial serta perkembangan motoriknya.

Beragam hasil penelitian di Nusa Tenggara Timur pada penelitian Bunga & Klaas (2013) yang meneliti tentang Pengembangan Pendidikan Karakter Anak melalui Permainan Tradisional di NTT mengemukakan bahwa permainan tradisional siki doka, kayu doi, congklak, gasing, mengandung nilai-nilai karakter seperti cinta tanah air, kepahlawanan, sportifitas, kerjasama, kejujuran, saling menghargai, kerja keras, rasa ingin tahu, kreatif, disiplin, dan cinta lingkungan. Selain itu melalui permainan tradisional, anak juga dilatih untuk dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terdapat pada setiap jenis permainan. Bunga dan Klaas, (2013) mengemukakan bahwa permainan tradisional itu dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang pada anak.

Metode

Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian kualitatif

yang pada dasarnya memiliki strategi-strategi penelitian yang dipilih pada proyek-proyek kualitatif yang sangat berpengaruh terhadap prosedur-prosedur untuk mengamati permainan tradisional Kabupaten Belu dan perannya dalam mengembangkan aspek perkembangan motorik anak usia dini. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus, karena peneliti ingin meneliti satu isu atau problematika yang mendalam dan terperinci. Seperti yang disebut Creswell (2013) studi kasus adalah kejadian baik yang mencakup individu, kelompok, budaya maupun potret kehidupan. Lebih lanjut Creswell mengemukakan beberapa karakteristik dari penelitian dengan menggunakan studi kasus yaitu: *Pertama*, mengidentifikasi kasus untuk suatu studi. *Kedua*, kasus tersebut merupakan sebuah sistem yang terikat oleh waktu dan tempat. *Ketiga*, studi kasus merupakan berbagai sumber informasi dalam mengumpulkan datanya untuk memberikan gambaran secara terperinci dan mendalam tentang respon dari suatu peristiwa. *Keempat*, menggunakan studi kasus peneliti akan menghabiskan waktu dalam menggambarkan konteks atau setting dari suatu kasus.

Hasil dan Pembahasan

Bagian Identifikasi Permainan Tradisional Busa No Manu asal Kabupaten Belu

1. Nama Permainan dan Cara Bermain

Permainan Tradisional Busa No Manu adalah permainan yang berasal dari Kabupaten Belu. Nama permainan tradisional tersebut diambil dari bahasa Tetun yang menjadi bahasa pemersatu di Kabupaten Belu yang berarti kucing (busa) dan ayam (manu). Permainan Tradisional Busa No Manu ini dikatakan sebagai permainan untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi. Permainan Busa No Manu biasanya dimainkan di tanah lapang yang besar. Tujuan permainan ini dimainkan di lapangan karena permainan ini merupakan permainan saling kejar-kejaran. Permainan ini dimainkan oleh banyak anak dan melibatkan fisik motorik anak. Permainan Tradisional Busa No Manu ini dimainkan secara berkelompok oleh 25-30 orang anak perempuan dan anak laki-laki. Dari 30an anak tersebut dipilih dua orang sebagai manu (ayam) dan satu orang sebagai busa (kucing).

Setelah itu sisa dari anak-anak tersebut akan membuat pagar betis berbentuk lingkaran yang besar sesuai dengan jumlah anak yang ada. Pembuatan lingkaran besar

dilakukan sambil menyanyikan lagu “*Lingkaran besar-lingaran besar*”. Ketika lingkaran sudah menjadi besar, maka permainan pun akan dimulai. Anak yang berperan sebagai ayam (manu) akan berdiri di dalam lingkaran, sedangkan anak yang berperan sebagai kucing (busa) ada di luar lingkaran. Anak-anak yang bertugas sebagai pagar betis harus saling berpegang tangan satu sama yang lain. Kedua tangan anak-anak tersebut, sebagai pintu masuk dan keluar yang dapat ditutup dan dibuka dengan cara menaikan dan menurunkan tangan anak. Pintu ditutup pada saat busa ingin masuk kedalam lingkaran dan pintu akan dibuka pada saat manu ingin keluar dari atau masuk ke dalam lingkaran.



Gambar 1. Anak-anak sedang membuat lingkaran



Gambar 2. Anak yang berperan sebagai kucing sedang mengejar anak yang berperan sebagai ayam.

Jika dikaji permainan rakyat ternyata bersifat edukatif yang mengandung unsur pendidikan jasmani, kecermatan, kelincahan, daya pikir. Dalam hal ini permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan anak sebagai penerapan pengetahuan (Kurniati, 2016; Sudono, 2000).

2. Sejarah Permainan Busa No Manu

Berdasarkan wawancara dengan tokoh masyarakat di Kabupaten Belu permainan tradisional Busa No Manu ini memiliki sejarah yang panjang. Berdasarkan cerita para orang tua permainan tradisional tersebut sudah ada sejak zaman dahulu. Namun tidak ada yang mengetahui secara pasti di zaman apa permainan ini mulai dimainkan. Seorang informan mengatakan permainan ini sudah dimainkan sejak

zaman penjajahan Belanda dan dimainkan di sekolah-sekolah rakyat yang didirikan Belanda. Seperti dalam percakapan berikut ini:

“Permainan tradisonal Busa No Manu ini, ada di Kabupaten Belu itu mau dibilang sejak zaman dahulu, dan sudah biasa dimainkan sejak jaman penjajahan Belanda. Pada saat Belanda mencari kekayaan, mencari kejayaan belanda juga membangun sekolah-sekolah rakyat dan sejak itu pun permianan-permainan tersebut sudah diterapkan” (hasil wawancara dengan DOA Selasa 10 April 2018).

Menurut wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ini mulai ada pada zaman dahulu. Pada saat belanda menjajah indonesia pada tahun 1940an, dan meninggalkan indonesia permainan tradisonal ini sudah dimainkan. Namun tidak ada kejelasan apakah permainan tradisonal ini ada pada tahun berapa.

3. Filosofi

Nilai-nilai budaya lokal terdapat pada berbagai fenomena budaya masyarakat. Salah satunya ada pada permainan tradisonal Busa No Manu. Permainan tradisonal Busa No Manu memiliki arti tersendiri dalam menanamkan makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, norma, dan etika yang akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Norma dapat dikatakan sebagai Ketentuan itu mengikat setiap orang dalam

lingkungan tersebut, artinya semua individu di area itu harus menaati norma yang berlaku. Dibalik ketentuan itu, terdapat nilai yang menjadi landasan tingkah laku manusia. Sehingga norma merupakan unsur luar dari suatu ketentuan yang mengatur tingkah laku semua orang dalam masyarakat, sedangkan etika merupakan unsur di dalamnya unsur kejiwaan dibalik ketentuan yang mengatur tingkat laku itu. Sebagai contoh seorang anak harus menaati aturan yang berlaku dalam permainan dimana seorang anak laki-laki harus memperlakukan anak perempuan dan sebaliknya dengan baik. Serta etika yang ditanamkan dalam permainan ini bahwa ada cara tertentu dalam permainan sebagaimana pada saat bermain dan melakukan penangkapan terhadap setiap anak, misalnya anak laki-laki (yang berperan sebagai busa) cukup menyentuh badan dari anak perempuan. Serta sama halnya dengan anak perempuan (yang berperan sebagai busa) cukup menyentuh anak laki-laki (yang berperan sebagai ayam).

Permainan tradisonal Busa No Manu adalah permmainan tradisonal asal Kabupaten Belu yang mampu mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan tidak mudah menyerah. Filosofi permainan

tradisional Busa No Manu juga menggambarkan kehidupan dari binatang peliharaan. Dimana dalam permainan tradisional Busa No Manu menggambarkan secara umum bahwa permainan ini dimainkan secara kejar-kejaran.

Filosofi dari seekor ayam harus tangguh dan pantang menyerah melawan seekor kucing. Dimana dalam permainan ini ketika kucing mengejar ayam, ayam pun harus bekerja keras dan berlari untuk menghindari kejaran kucing. Hal lain juga digambarkan pada binatang kucing, dimana pada permainan tersebut kucing adalah binatang yang selalu memangsa binatang pemeliharaan seperti ayam. Permainan tradisional Busa No Manu pun menggambarkan pada saat bermain anak sebagai pagar betis untuk menjaga ayam. Nilai dari pagar tersebut menggambarkan pemeliharaan terhadap sesuatu yang menjadi hak milik manusia. Hal ini dikerenakan ayam melindungi diri dari kejaran kucing dan meminta bantuan kepada anak yang membuat pagar betis. Kekompakan anak yang membuat pagar betis harus kuat dan tangguh agar kucing tidak masuk dalam pagar tersebut.

Berdasarkan hasil temuan lapangan dapat dikatakan bahwa Busa No Manu ini adalah permainan yang memiliki nilai

filosofi tersendiri. Nilai-nilai filosofi itu seperti seorang individu bagaimana menjaga, serta memelihara binatang peliharaannya. Disisi lain selain bermain permainan tradisional Busa No Manu juga membantu anak pada saat bermain saling berinteraksi satu sama yang lain. Permainan tradisional Busa No Manu juga memiliki kekhasan yang tersendiri dimana permainan ini ada di Kabupaten Belu dan sudah menjadi permainan primadona anak desa. hal ini dapat dilihat dari kutipan wawancara berikut:

“Permainan Busa No Manu ini memiliki filosofi yang khas, yang terkandung beberapa kompetensi yang Seharusnya dapat dikembangkan atau dibangun dalam diri anak misalnya sikap, nilai kemampuan berpikir anak, kesabaran, sportifitas, ketangkasan, kelincahannya yang berkaitan dengan kehidupan manusia.” (Hasil wawancara DOA Selasa 10 april 2018)

“Permainan Tradisional Busa No Manu memiliki nilai perlindungan dan pengamanan hak milik yang dipelihara dan dikembangkan dalam lingkungan masyarakat, contohnya : jika memelihara ayam kita harus menjaga dan memelihara dari berbagai bahaya, ancaman, dan gangguan berbagai persoalan yang dapat menimpa binatang peliharaan” (hasil wawancara dengan AS Selasa 3 April 2018)

Berdasarkan hasil cuplikan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa banyak nilai yang dapat digali dari permainan tradisional Busa No Manu banyak hal yang

dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung, serta nyayian, serta aktifitas fisik dan aktifitas psikis. Permainan ini juga memiliki nilai-nilai yang mengandung unsur rasa senang dan hal lainnya yang dapat menunjang perkembangan individu dikemudian hari. Permainan tradisional busa no manu ini dikatakan bahwa permainan tersebut paling berbeda dengan permainan lainnya, dikarenakan permainan yang saling kejar-kejaran. Tentu hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional busa no manu ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan rasa senang dapat tercermin pada saat anak memainkan permainan tersebut (Burton, 2012).

4. Nilai Edukatif Permainan Tradisional Busa No Manu

Permainan Tradisional Busa No Manu yang telah lahir sejak ratusan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional Busa No Manu memiliki nilai edukasi yang sangat bermanfaat bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Permainan tradisional busa no manu merupakan permainan tradisional anak terkandung

nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa nilai sportivitas, nilai kerjasama, strategi dan nilai kepemimpinan, kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara berikut ini:

”Sebenarnya banyak nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, misalnya ketika anak bermain permainan tersebut pada saat anak membentuk lingkaran itu sudah ada nilai kebersamaan, atau contoh lain pada saat ada salah satu anak yang memerintakan untuk membuat lingkaran itu sudah ada kepemimpinan”(Hasil Wawancara Dengan KT, Selasa 17 April 2018)

“dalam permainan ini banyak nilai edukatif seperti sopan santun, dan permainan ini juga memiliki nilai kejujuran sebagaimana dalam permainan ketika anak bermain anak harus jujur apabila ana sudah ditangkap atau anak sudah tersentuh oleh kawan yang mengejar anak harus berkata jujur” (Hasil wawancara dengan YW Kamis 5 April 2018)

Berdasarkan hasil wawancara dengan tokoh masyarakat tersebut dapat dikatakan bahwa sesungguhnya permainan tradisional Busa No Manu tersebut banyak memiliki nilai edukatif. Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Busa No Manu juga merupakan suatu bobot atau kualitas perbuatan kebaikan

yang terdapat dalam berbagai hal yang dianggap sebagai sesuatu yang berharga, berguna, dan memiliki manfaat. Nilai sangat penting untuk ditanamkan sejak dini karena nilai bermanfaat sebagai standar pegangan hidup (Ajila dan Olowu, 1992).

5. Analisis Permainan Tradisional Busa No Manu Dikaitkan dengan Aspek Perkembangan Motorik Anak

Permainan Busa No Manu merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak di wilayah Kabupaten Belu. Permainan tradisional Busa No Manu juga dikatakan sebagai budaya lokal dari nenek moyang yang bisa dipergunakan orang tua untuk mengenalkan permainan tersebut kepada anak. Permainan tradisional busa No Manu dapat menjadi media alternatif dalam mengembangkan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, seperti perkembangan motorik baik motorik kasar dan motorik halus. Ini dianggap sangat strategis untuk mengembangkan serta meningkatkan pengetahuan kemampuan dan pemahaman orang tua untuk menerapkan permainan tradisional Busa No Manu dalam kegiatan bermain anak terkhusus dalam mengembangkan aspek perkembangan

anak. Permainan Busa No Manu dimainkan anak tidak hanya untuk kesenangan semata tetapi dapat memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak usia dini, yang dicerminkan dalam hasil wawancara di bawah ini:

“Untuk aspek motorik anak dapat melatih otot-otot kecil dan besar seperti berlari yang kencang agar tidak tertangkap melompat, melatih koordinasi mata dan kaki.” (Hasil wawancara dengan YW Kamis 5 April 2018).

“Anak merasa senang ketika anak bermain apa lagi anak yang sebagai ayam dikejar yang berperan sebagai busa tidak mendapatnya, dan anak akan merasa sendik ketika anak ditangkap. Aspek motorik anak anak dilatih mengolah tubuh dengan berlari yang kuat, melatih kelincahan agar anak tidak tertangkap dari sergapan anak (busa), koordinasi mata dan kaki.” (Hasil Wawancara Dengan KT, Selasa 17 April 2018).

Permainan Busa No Manu dapat memberikan berbagai manfaat bagi anak salah satunya di tinjau dari perkembangan motorik anak usai dini, seperti melatih otot-otot kecil dan besar seperti berlari yang kencang agar tidak tertangkap, melompat, melatih koordinasi mata dan kaki, serta penguatan pada sendi-sendi pada organ tubuh anak itu sendiri. Sedangkan dari Segi ekonomi, lebih hemat dan mudah dimainkan, area yang digunakan ada lingkungan sekitar, sehingga orang tua mudah mencarinya,

tanpa membuang biaya. Manfaat dari memainkan permainan tradisional Busa No Manu ini juga selain mengembangkan dan Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak yang dikaji dari aspek perkembangan motorik tentu Permainan Tradisional Busa No Manu juga memberi dampak secara positif terhadap aspek perkembangan seperti dapat menyenangkan hati anak, gerakan dan aturan yang terdapat di dalamnya juga dapat melatih sportivitas, kerjasama, keuletan, ketekunan, kedisiplinan, etika, kejujuran, kemandirian dan kepercayaan diri.

Kesimpulan

Anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dapat menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak (Apriani, 2013).

Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bias juga untuk menyehatkan badan bisa juga permainan tradisional

adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus (Aypay, 2016).

Daftar Rujukan

- Adriana, D. 2013. Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Anak-edisi revisi.
- Ailwood, J. 2003. Governing early childhood education through play. *Contemporary issues in early childhood*, 4(3), 286-299.
- Ajila, C. O., & Olowu, A. A. 1992. Games and early childhood in Nigeria: A critical focus on Yoruba traditional children's games. *Early Child Development and Care*, 81(1), 137-147.
- Apriani, D. 2013. Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1).
- Aypay, A. 2016. Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 16(62).

- Bunga, B. N., & Klaas, M. A. 2013. The role of traditional games Kayu Do'I in child counseling processes. *Managing and Developing School Guidance and Counseling Services Through Continuing Teacher Counselor Professional Development*, 63.
- Burton, L. J. 2012. Building on Living Traditions: Early Childhood Education and Culture in Solomon Islands. *Current Issues in Comparative Education*, 15(1), 157-175.
- Creswell, J. W. 2013. Steps in conducting a scholarly mixed methods study.
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. 2015. Membentuk gerak dasar pada siswa sekolah dasar melalui permainan tradisional. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 100-113.
- Hasanah, U. 2016. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. 2011. Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Kurniati, E. 2016. *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Khobir, A. 2009. Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Edukasia Islamika*, 7(2).
- Mirawati, M., & Rahmawati, E. 2017. Permainan Modifikasi Untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 38-50.
- Mutiah, D. 2010. Psikologi bermain anak usia dini.
- Rahayu, D. F., & Khsanah, I. 2017. Upaya Meningkatkan Ketangkasan Gerak Lokomotor Anak Melalui Permainan Ranjau Pintar Pada Kelompok A Tk An Nur Kaliwungu Kendal Tahun Ajaran 2012/2013. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Sudono, A. 2000. *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.