PERMAINAN ENGGLEK MODIFIKASI SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Endah Hendarwati

Dosen FKIP UM Surabaya

Endahhendarwati9@gmail.com

ABSTRAK

Anak usia dini adalah anak berusia 0 sampai usia 6 tahun. Usia dini merupakan dasar pertama untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan meliputi aspek kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral. Oleh sebab itu dibutuhkan stimulasi atau rangsangan yang tepat sesuai tahap perkembangan anak. Dalam upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dengan menggunakan suatu permainan. Salah satu permainan yang aman dan berkualitas adalah permainan tradisional Engglek modifikasi. Permainan Engglek modifikasi ini dapat digunakan oleh guru RA sebagai media stimulasi dalam pengembangan aspek kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara permainan Engglek modifikasi dan keterkaitan permainan tradisional Engglek modifikasi dengan pengembangan aspekkognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral untuk anak RA. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Arqom Mojokertoyang berada di Surabaya dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis kualitatif digunakan untuk menjawab permasalahan yang akan mengungkap permainan tradisional Engglek modifikasi dalam mengembangkan aspek kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral.

Penelitian ini dilakukan melalui tahap pendahuluan/ awal dengan observasi lapangan, tahap melakukan wawancara, pengisian kuisioner / angket tentang permainan tradisional, dan tahap menganalisis manfaat permainan tradisional Engglek modifikasi sebagai stimulan aspek perkembangan anak.

Kesimpulan dari temuan hasil penelitian ini adalah anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaaRAan objek-objek yang dekat dengan anak. Jenis permainan tradisional Engglek modifikasi tersebut merupakan media stimulasi dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, seperti kognitif, fisik, bahasa, sosial-emosional, nilai agama dan moral. Anak usia dini dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terdapat dalam permainan Engglek modifikasi. Hal ini sesuai dengan semboyan pembelajaran pada anak usia dini "Belajar seraya Bermain" stimulasi aspek perkembangan anak berasal dari permainan khususnya permainan tradisional budaya leluhur.

Kata kunci: *Permainan Tradisional Engglek Modifikasi, Media Stimulasi, Aspek Perkembangan*

Pendahuluan

Usia dini merupakan masa yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa ini anak sangat peka untuk menerima berbagai rangsangan yang diberikan oleh lingkungannya, anak memiliki karakteristik yang khas, aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, bersifat egosentris, unik dan kaya fantasi. Dan anak mengalami proses perkembangan pesat pada semua aspek perkembangannya serta memiliki keinginan untuk belajar memahami sesuatu dengan menggunakan seluruh panca inderanya. Upaya untuk mengembangkan semua aspek perkembangan tersebutagar optimal dapat dilakukan melalui pendidikan.

Pendidikan adalah proses belajar individu secara terus menerus, sejak dalam kandungan sampai akhir hayat manusia. Pendidikan dapat diperoleh dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Melalui pendidikan anak dapat mengolah bermacam-macam informasi dan berlatih cara berfikir analitis yang diterima dari kehidupannya selama anak hidup bermasyarakat, dengan bergaul dan bermain sesama teman sebayanya.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar kelak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas, 2003). Pendidikan pada anak usia dini lebih menitikberaRAan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam proses pembelajarannya guru adalah sebagai fasilatator dan motivator untuk menggali segala potensi yang dimiliki oleh anak. Guru sebagai jembatan untuk membuat anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut dari segi akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik. Salah satu rangsangan pendidikan untuk menyiapkan akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan salah satu cara anak usia dini belajar. Pada saat anak bermain, anak akan belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan memperoleh pengalaman yang sangat berharga dari semua peristiwa yang terjadi disekitarnya. Bermain membantu perkembangan kognitif anak, ketrampilan gerakan motorik kasar maupun motorik halus, bahasa, sosial emosional dan moral anak. Semua aspek perkembangan yang optimal akan dicapai oleh anak, karena adanya interaksi antara pengaruh lingkungan sebagai faktor eksternal dengan pengaruh kematangan organisme sebagai faktor internal.

Menurut Piaget dalam Sujiono (2007) bahwa pengalaman belajar anak akan lebih banyak didapat dengan cara bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata dan melalui pengalaman konkrit. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat bermain tersebut antara lain, memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkaRAan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lain-lain. Sehingga, orang dewasa atau guru dapat memberi dukungan bagi perkembangan tersebut dengan berbagai strategi yang dapat diterima anak". (Aisyah dkk, 2007:1.21 – 22).

Bermain merupakan kebutuhan anak usia dini yang dilakukan sepanjang hari. Bermain merupakan cara yang paling baik bagi anak usia dini untuk mengembangkan semua kemampuannya. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi belajar hal-hal baru dan bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan suatu bentuk kreatifitas. Bermain harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, dimulai dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) ke belajar sambil bermain (unsur belajar lebih besar). Bermain akan bermakna bagi anak usia dini dengan melalui permainan.

Permainan untuk anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus yang mahal, yangpenting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan. Kenyataan menunjukkan banyak orang tua beranggapan bahwa permainan yang berkualitas adalah jenis-jenis permainan dari bahan-bahan yang mahal, dan orang tua akan bangga bila bisa membelikan permainan bagi anaknya dari luar negeri (permainan import). Permainan yang aman dan berkualitas salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional anak sudah cukup lama berkembang, permainan-permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Namun demikian seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional ini semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak terutama di perkotaan karena sudah semakin banyaknya permainan modern yang berasal dari luar negeri.

Salah satu penyebab semakin surutnya permainan anak-anak tradisional dari tengah kehidupan anak-anak adalah adanya pesawat televisi, game online dan video game. Dengan berbagai tayangan acara yang menarik dan tidak membutuhkan tenaga untuk menikmatinya, tontonan dari pesawat televisi secara langsung menjadi hal yang lebih disukai oleh anak-anak ketimbang berbagai permainan anak-anak. Permainan tradisional menurut Yunus (1981) 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.

Permainan tradisional mempunyai makna yang luhur seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang semuanya bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak. Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik, maupun mental, sosial dan emosi, bereksplorasi dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Permainan tradisional dapat memberikan stimulus seluruh aspek perkembangan anak atau kecerdasan anak meliputi perkembangan kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, fisik dan sosial emosianal. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam merangsang dan memfasilitasi seluruh aspek perkembangan tersebut.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan guru anak usia dini dalam mengembangkan seluruh aspek pengembangan tersebut tidak sesuai dengan tahapan usia anak, sehingga anak merasa jenuh, bosan dan mengabaikan pembelajaran karena metode yang digunakan kurang menarik anak. Terdapat sebagian anak belum mengenal angka, bentuk, menyebuRAan nama benda belum lancar, keseimbangan tubuh masih kurang dan tidak sabar menunggu antrian dalam kegiatan pembelajaran

Salah satu permainan yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan tersebut adalah permainan tradisional Engglekyang telah banyak dilupakan oleh anak-anak, anak-anak lebih suka bermain permainan modern. Hal ini

didukung oleh data dari Aswarni Sudjud dkk (1993) bahwa di Yogyakarta ada sekitar 154 jenis permainan tradisional anak yang mulai dilupakan.

Permainan Engglek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain berkaitan dengan pelaksanaannya. Permainan Engglek tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini meliputi seluruh aspek perkembangannya, aspek kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan tersebut dapat menggunakan permainan Engglek modifikasi.

Permainan Engglek modifikasi ini pada dasarnya sama dengan permainan Engglek, yang membedakan adalah pada proses permainannya. Pada permainan Engglek modifikasi guru menyediakan gambar sesuai dengan tema yang telah direncanakan dan menambah kegiatan menyanyi, meniru gerak dan lain-lain sesuai dengan indikatornya. Gambar yang digunakan pada setiap kotak sesuai dengan tema yang direncanakan dan kegiatan dalam bentuk menyanyi, menyebut nama benda, meniru gerak, berhitung dan mengenal bentuk sesuai dengan gambar yang ditunjukkan oleh guru. Terlihat jelas bahwa permainan Engglek modifikasi dapat mengembangkan seluruh perkembangan anak usia dini. Permainan Engglek modifikasi dapatdigunakan oleh guru RA sebagai media stimulasi dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.

Anak usia dini dituntut untuk mempunyai kemampuan kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral. Oleh sebab itu sejak usia dini anak harus diperkenalkan konsep dari seluruh aspek perkembangan tersebut. Seorang guru RA wajib memahami karakteristik anak-anak RA, dimana anak usia ini (dalam tahap *preoperasional*) perlu dikembangkan semua aspek perkembangannya melalui permainan-permainan diantaranya adalah permainan Engglek modifikasi. Dari permainan tersebut diharapkan ada beberapa indikator dari seluruh aspek perkembangan dapat dimiliki dan dipahami anak. Untuk itulah dalam penelitian ini mengambil judul :" Permainan Tradisional Engglek Modifikasi Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Dini .

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha menjelaskan rinci tentang exploratif, dalam hal ini peneliti menunjukkan dan menggambarkan bagaimana cara melakukan permainan dengan permainan tradisional engkle modifikasi dan keterkaitan permainan tradisional engkle modifikasi sebagai media stimulasi mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini yaitu aspek kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Arqom Mojokerto, yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah 20 anak RA kelompok A yang berusia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan pada anak dengan kelompok A usia 4-5 tahun dengan pertimbangan bahwa anak usia 4-5 tahun sesuai dengan tahap perkembangannya anak sudah mampu mengenal konsep bilangan, konsep geometri, konsep memperkirakan, menyebutkan nama dan ciri benda, mampu menghargai teman dan mampu koordinasi keseimbangan kaki. Objek penelitian adalah permainan tradisional Engglek modifikasi. Permainan

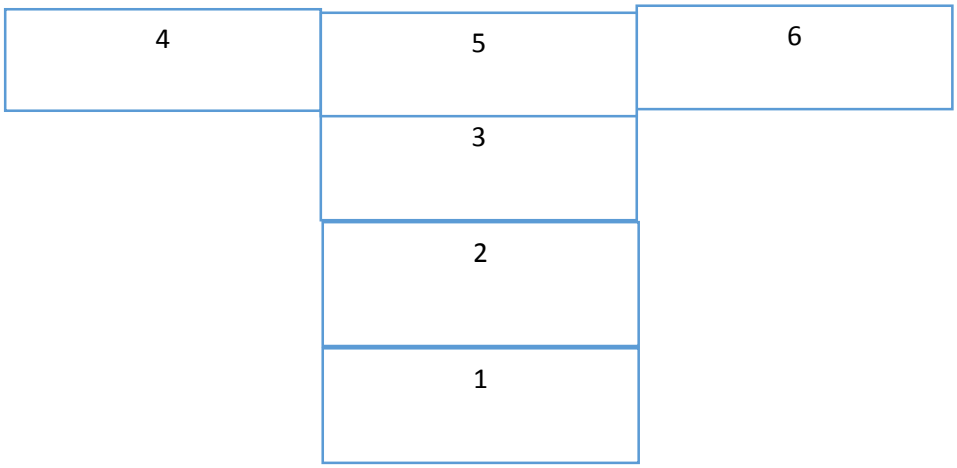
tradisional Engglek modifikasi ini merupakan pengembangan dari permainan tradisional Engglek yang sudah ada secara turun temurun dengan di modifikasi menggunakan gambar sesuai dengan tema. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengunakan beberapa metode yang saling melengkapi, yaitu:

a. Metode observasi, yaitu dengan cara mengamati permainan Engglek modifikasi , mulai dari awal permainan sampai pada akhir permainan, hal ini dilakukan selama 5 x permainan.
b. Metode *Interview* (wawancara), yaitu mengadakan interview (wawancara) yang mendalam ditujukan pada anak-anak RA dan guru untuk mengetahui respon anak terhadap kegiatan permainan tradisional ini.
c. Metode Dokumentasi, yaitu dilakukan untuk mendokumentasikan data-data yang terkait pelaksanaan kegiatan permainan Engglek modifikasi.

Pengumpulan data penelitian ini diambil melalui beberapa langkah yaitu: data awal diambil dengan cara melakukan observasi lapangan selama sebelum kegiatan permainan tradisional Engglek modifikasi dilakukan. Kemudian melakukan pendekatan, diskusi, wawancara dengan guru RA untuk menentukan waktu pelaksanaan uji coba permainan Engglek modifikasi dan aturan-aturan dalam permainan. Sebelum dilaksanakan permainan, perlu dijelaskan langkah-langkah permainan Engglek modifikasi pada guru RA agar guru dapat menjelaskan langkah-langkah permainan tersebut kepada anak, agar anak-anak memahami permainan sebelum bermain.

Ada perbedaan langkah-langkah permainan tradisional Engglek dengan langkah permainan tradisional Engglek modifikasi. Langkah-langkah permainan tradisional Engglek dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan Permainan
    a. Membuat bagan arena permainan tradisional Engglek (gambar 1) menggunakan kapur putih atau berwarna untuk menggambar arena permainan tradisional Engglek.
    b. Menyediakan gaco untuk permainan Engglek, gaco berasal dari pecahan genting atau bahan lain sejenisnya
    c. Permainan Engglek dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan dan dilakukan sedikitnya 2 orang anak dan sebanyak-banyaknya 6-10 orang anak.
    d. Guru memberikan arahan peraturan-peraturan memainkan permainan tradisional Engglek pada anak-anak
    e. Guru mempraktikan terlebih dulu cara bermain permainan tradisional Engglek.



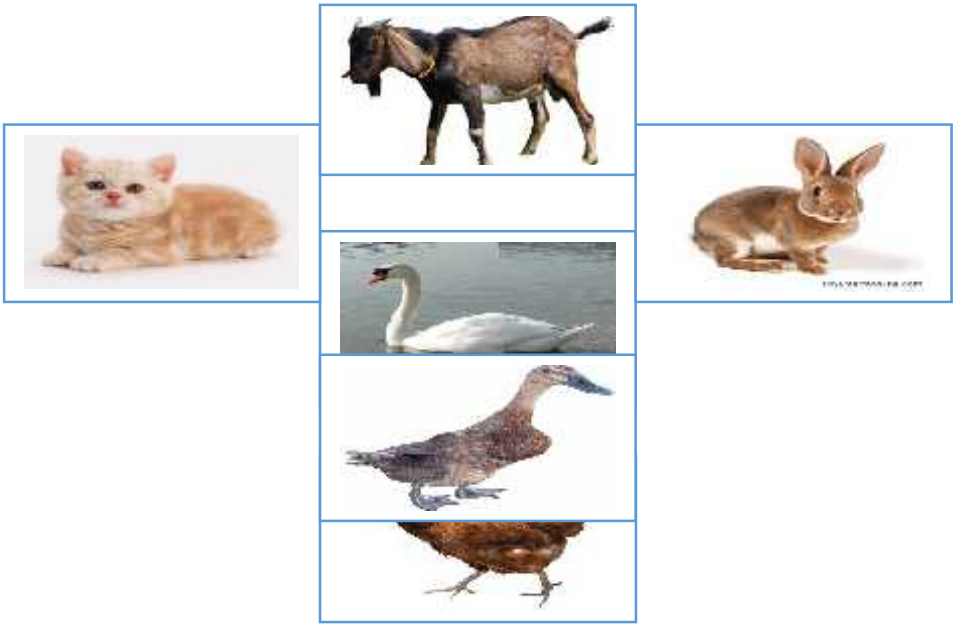
Gambar 1. Arena permainan Engglek

2. Proses Permainan

a. Permainan ini di mulai dengan sut apabila ada 2 orang pemain dan gambreng apabila pemain lebih dari 2 orang.
b. Setelah sut pemain pertama melempar gaco (pecahan genting atau benda yang lain) di kotak.
c. Pada kotak nomor 2, 3, 4, 5, 6 pemain menginjak kotak dengan mengantung satu kaki (melompat satu kaki), pada kotak nomor 7 pemain berada dalam posisi obrog dengan kedua kaki menginjak kotak.
d. Setelah itu pemain kembali ke kotak nomor 2 dengan cara yang sama, kemudian pemain mengambil gaco kotak 1 dengan melompati kotak nomor 1 kembali ke posisi awal.
e. Pada posisi awal pemain melempar gaco apabila gaco yang dilemparkan keluar dari kotak atau menyentuh garis pemain diganti. Apabila gaco tidak keluar dari kotak pemain akan mendapaRAan bintang dan menggambarkannya pada lemparan gaco (rumahnya).
f. Rumah boleh diinjak pemiliknya sedangkan pemain yang lain harus melompati rumah tersebut.
g. Demikian seterusnya, permainan ini diselesaikan sampai semua pemain menyelesaikan permainan.

Sedangkan langkah-langkah permainan tradisional Engglek modifikasi (gambar 2) pada intinya sama dengan langkah pemainan tradisional Engglek karena permainan tradisional Engglek modifikasi ini merupakan penembangan dari permainan tradisonal Engglek, ada beberapa hal yang membedakan, yaitu:

a. Pada proses persiapan, langkah a-c sama dengan permainan tradisional Engglek ditambahkan kegiatan guru menyiapkan gambar-gambar sesuai dengan tema yang direncanakan.
b. Pada proses permainan, sama dengan permainan tradisional Engglek tetapi setelah pemain melemparkan gaco pada kotak, guru meminta anak untuk menyebuRAan nama nama dan cirinya, menyanyikan lagu dan menirukan gerakan sesuai dengan gambar pada kotak dimana gaco dilempar oleh pemain.



Gambar 2. Arena permainan Engglek modifikasi

Hal-hal yang diamati dan dicatat oleh guru dan peneliti pada saat mempraktekkan permainan tradisional Engglek modifikasi ini adalah:

1. Aspek Kognitif:
   a. Konsep bilangan/ angka (penjumlahan)
   b. Konsep geometri
   c. Konsep estimasi (memperkirakan)
   d. Kognitif-Sains (membedakan dan menyebukan benda serta menyimpulkan)
   e. Membedakan di ganti menirukan suara hewan
   f. Menyebutkan nama benda dan ciri-cirinya
2. Aspek Bahasa
   a. Bernyanyi
   b. Pembendaharaan (kosakata)
   c. Membaca permulaan
   d. Bercerita
3. Aspek Motorik
   a. Keseimbangan kaki (melompat satu kaki)
   b. Membungkukkan badan
   c. Koordinasi antara tangan dan mata (melempar gacu pada area atau blok yang sesuai)
4. Aspek Sosial emosional
   a. Mengikuti aturan
   b. Sabar menunggu antrian
5. Aspek Nilai agama dan Moral
   a. Menghargai teman
   b. Tidak memaksakan kehendak

Hasil pengumpulan data kemudian di analisis dengan menggunakan metode analisis kualitatif yang analisis tersebut untuk menjawab permasalahan yang akan

mengungkap permainan tradisional Engglek modifikasi dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Dari analisis data yang telah terkumpul tersebut dideskripsikan dengan menggunakan uraian kalimat agar lebih memperjelas hasil yangdiperoleh dalam penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pemilihan permainan tradisional ini didasarkan atas pemikiran bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah lama ada dan telah dilakukan secara turun temurun di Indonesia dari berbagai generasi. Disamping itu permainan tradisional tidak memerlukan alat bantu yang rumit, lebih murah dan dapat dimainkan oleh setiap anak yang menginginkan.

Pada hakekatnya bermain adalah dunia anak, anak usia dini belajar sambil bermain. Aktivitas bermain merupakan bagian dalam proses pembelajaran anak usia dini hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya. Aktivitas bermain (*playful activity*) memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya. Melalui bermain dapat memberi kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekpresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Supriyadi (2002; 4) menjelaskan Bruner dan Danalso menemukan bahwa sebagian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh dari masa kanak-kanak yang paling awal, dan pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain. Hurlock (1991) mengemukakan pengaruh bermain bagi perkembangan anak yaitu melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang,dan lain-lain.

Kegiatan bermain mempunyai pengaruh yang positif dan optimal dapat dipilih dari permainan yang tumbuh dari lingkungannya yaitu permainan anak tradisional. Siti Rahayu (1985), menyatakan bahwa anak dan menyatakan bahwa anak dan permainan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. Bentuk-bentuk permainan yang digunakan tersebut dapat dipilih dari permainan-permainan tradisional yang ada di sekitar lingkungan sekolah.

Anak- anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik yang berhubungan dengan kecerdasan gerak-kinestetik, mental intelektual dan spiritual melalui permainan tradisional. Permainan tradisional bagi anak usia dini merupakan jembatan berkembangnya semua aspek. Adapun manfaat dari permainan tradisional adalah: 1) Anak menjadi lebih kreatif, 2) Dapat digunakan sebagai terapi kepada anak, 3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak, yaitu kecerdasan; intelektual, emosional dan personal, gerak, natural, spasial, musikal dan spiritual.

Permainan-permainan tradisional memuat unsur-unsur gerak koordinasi, keterampilan lokomotor, keterampilan non lokomotor, dan kemampuan mengontrol serta mengatur tubuh, sehingga dapat merangsang terhadap kecerdasan gerak-kinestik anak, untuk membantu perkembangan dan pertumbuhannya. Permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang bertujuan untuk menghibur diri, dan sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dia ketahui sampai pada yang dia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya,

sampai mampu melakukannya. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak.

Permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam ketrampilan dan kecakapan yang diperlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Permainan tradisional juga dapat menjadi sarana belajar untuk mengembangkan nilai EQ pada anak.

Permainan tradisional Engglek modifikasi dalam penelitian ini dipilih karena dalam permainan ini dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia dini. Diantaranya, mengenalkan konsep bilangan/ angka (penjumlahan, konsep geometri, konsep estimasi/ memperkirakan), membedakan jenis suara, menyebuRAan nama benda dan ciri-cirinya, keseimbangan kaki (melompat satu kaki), membungkukkan badan, mengikuti aturan, sabar menunggu antrian, menghargai teman, dan lain-lain, sebagaimana uraian dibawah ini dari hasil pengamatan waktu dilaksanakan permainan Engglek modifikasi ini padaanak RA.

Pembahasan

Pengamatan dilakukan pada anak RA yang melakukan permainan tradisional Engglek modifikasi, penilain yang diberikan sesuai dengan penilaian yang berlaku di RA dalam kurikulum 2004, yaitu : Bintang 4 **** = Baik sekali di ganti berkembang sesuai harapaan, Bintang 3 *** = berkembang Baik, Bintang 2 ** = Cukup berkembang, Bintang 1 *= Kurang diganti Belum Berkembang. Hasil pengamatan yang dilakukan selama 5 kali permainan dengan waktu yang telah ditentukan, maka diperoleh hasil bahwa permainan tradisional Engglek modifikasi ini dapat dimanfaaRAan sebagai media stimulasi semua aspek pengembangan untuk anak RA, sebagai berikut:

1. Aspek Kognitif:
   a. Konsep bilangan/ angka (penjumlahan)
      Penguasaan konsep bilangan pada anak yang diamati melalui permainan Engglek modifikasi baik sekali berkembang sesuai harapan (****=bintang 4), hal ini terlihat pada waktu pelaksanaan permainan sesuai aturan yang telah ditentukan guru, anak mampu menghitung angka yang terdapat pada setiap blok atau area, anak mampu menghitung jumlah kaki binatang, anak mampu menyebuRAan lambang bilangan serta ketepatan kaki pada waktu meletakkan kaki pada angka yang telah ditentukan.
   b. Konsep geometri
      Penguasaan konsep geometri pada anak yang diamati sudah baik (***= bintang 3), terlihat anak dapat membedakan bentuk persegi panjang dan persegi empat, kadang anak masih salah menyebuRAan ketika bertanya. Untuk bentuk geometri setengah lingkaran pada area Engglek anak salah dengan menyebut bentuk lingkaran.
   c. Konsep estimasi (memperkirakan)
      Penguasaan konsep estimasi terlihat belum dapat dikuasai oleh anak (* = kurang/ belum berkembang) hal ini terlihat ketika anak melemparkan gaco ke kotak yang dituju, anak belum bisa melemparkan gaco pada kotak secara tepat karena anak belum bisa memperkirakan ukuran area sehingga gaco sering keluar dari kotak.
   d. Konsep Kognitif-Sains
      Kemampuan kognitif-sains dalam penelitian ini ditunjukkan dalam

kemampuan anak dalam menyebuRAan ciri-ciri binatang yang terpilih, kemampuan anak membedakan binatang contohnya binatang ayam dan sapi, serta anak mampu memberikan kesimpulan dengan cara menjawab pertanyaan dari guru mengenai binatang yang ditentukan. Dalam kemampuan menyebuRAan ciri-ciri binatang 70% anak mampu menyebuRAan ciri-ciri binatang dengan tepat. Sehingga kemapuan anak dalam menyebuRAan ciri-ciri binatang berkembang sangat baik atau mendapat bintang 4 (****). Dalam membedakan binatang satu dengan yang lainnya 80% anak mampu membedakan dengan baik. Dengan demikian kemampuan anak berkembang sesuai harapan atau mendapat bintang 4 (****). Sedangkan dalam kemapuan memberikan kesimpulan 60% anak mampu menyimpulkan namun beberapa ada yang kurang tepat sehingga kemampuan anak berkembang cukup baik atau bintang 2 (**).

2. Aspek Bahasa
   a. Membedakan jenis suara→kemampuan kognitif sains
   b. Menirukan suara
      Kemampuan anak untuk membedakan jenis suara sudah baik (***= bintang 3), Kemampuan anak untuk menirukan suara sudah baik (***= bintang 3) pada waktu anak melempar gaco anak dapat menirukan suara-suara yang ditunjukkan oleh guru sesuai dengan aturan yang ditetapkan pada awal permainan, misalnya tema binatang anak dapat menirukan suara kucing, ayam dan lain-lain
   c. MenyebuRAan nama benda dan ciri-cirinya→Kognitif Sains
      Dalam permainan Engglek ini kemampuan anak untuk menyebuRAan nama benda dan ciri-cirinya sudah baik (***= bintang 3). Hal ini terlihat ketika anak melempar gaco anak sudah dapat menyebuRAan nama binatang dan ciri-cirinya sesuai yang dengan gambar yang ditunjukkan oleh guru.
   d. Bernyanyi
      Dalam permainan Engglek ini kemampuan anak untuk bernyanyi anak sangat baik (****= bintang 4). Hal ini terlihat ketika anak bernyanyi lagu binatang yang sesuai yang ditentukan anak mampu menyanyikannya dengan baik.
   e. Pembendaharaan (kosakata)
      Pada saat permainan Engglek pembendaharaan anak meningkat hal ini ditunjukkan semakin meningkatnya atau semakin banyak kosakata anak yang diperoleh setelah permainan yang ke-3. Dalam permainan Engglek ni anak mampu menyebuRAan beberapa kata misalnya ayam binatang bertelur, bertelur adalah kosa kata baru untuk anak.
   f. Membaca permulaan
      Dalam permainan Engglek ini kemampuan anak untuk membaca permulaan anak baik (***= bintang 3). Hal ini terlihat ketika anak membaca nama binatang yang berada pada gambar sesuai yang ditentukan anak mampu menyebuRAan huruf-hurufnya dengan baik.
   g. Bercerita
      Dalam permainan Engglek ini kemampuan anak untuk bercerita anak baik (****= bintang 3). Hal ini terlihat ketika anak berceritang tentang binatang sesuai yang ditentukan anak mampu menceritakan pengalamannya dengan baik.
3. Aspek Fisik Motorik
   a. Keseimbangan kaki (melompat satu kaki)

Pada permainan ini terlihat penguasaan kesimbangan kaki anak sudah baik (***= bintang 3), ini dibuktikan anak dapat menyelesaikan 1 x permainan dengan baik, tidak anak yang jatuh ketika melompat dengan 1 kaki.

b. Membungkukkan badan
Keterampilan untuk membungkukkan badan pada awal permainan masih kurang, anak kesulitan ketika mengambil gaco, tetapi setelah dilakukan berulang-ulang anak mampu membungkukkan badan cukup baik (***= bintang 3), meskipun belum sempurna.

c. Koordinasi tangan dan mata
Koordinasi tangan dan mata anak pada saat melempar gacu yang di lemparkan pada block atau area yang diingikan pada awal permainan masih kurang, anak kesulitan ketika melempar ke arah yang sesuai, tetapi setelah dilakukan berulang-ulang anak mampu melempar gacu dengan cukup baik (***= bintang 3), meskipun belum sempurna.

4. Aspek Sosial emosional
   a. Mengikuti aturan
   Dalam permainan Engglek ini anak sudah dapat mengikuti aturan-aturan permainan yang dijelaskan oleh guru sejak awal, hal ini terlihat tidak ada kesalahan dalam pelaksanaan permainan, anak-anak bermain dengan bergantian sesuai aturan.
   b. Sabar menunggu antrian
   Pada permainan Engglek modifikasi ini anak dituntut untuk sabar menunggu giliran sesuai dengan hasil dari sut/gambreng yang dilakukan pada awal permainan. Dalam permainan ini semua anak sabar menunggu dapat dilihat selama pelaksanaan permainan tidak ada anak yang berebut untuk bermain.
5. Aspek Nilai Agama dan Moral
   a. Menghargai teman
   Kemampuan anak untuk saling menghargai teman sudah baik, dalam permainan tidak ada anak yang saling mengejek temannya dan tidak memaksakan kehendaknya, semua sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut permainan tradisional Engglek modifikasi dapat mengembangkan aspek kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral. Sejalan dengan Sujiono (2009:132) mengatakan bahwa melalui permainan anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual dan spiritual. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisonal Engglek modifikasi dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan pembahsaan dan temuan dari lapangan tentang permainan tradisonal sebagai media atau sarana stimulasi aspek perkembangan anak, maka diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Permainan anak-anak tradisional yang digali dari budaya bangsa Indonesia yang diwariskan secara turun temurun tidak hanya sekedar permainan yang mengandung kesenangan semata tetapi memiliki nilai edukatif yang tinggi, melatih

kemampuan motorik anak, sikap anak, dan juga ketrampilan anak, serta dapat membentuk karakter anak yang luhur.

2. Permainan tradisional Engglek modifikasi ini memuat peraturan-peraturan yang harus diikuti olahanak/pemain, dimana aturan ini dapat melatih anak untuk mengembangkan aspek kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral.

Saran

Dari penelitian ini , maka terdapat beberapa saran:

1. Guru harus meningkaRAan kreativitasnya dengan menemukan dan mengimplementasikan bermacam-macam permainan tradisional yang ada di berbagai daerah di Indonesia.
2. Guru harus mengenal dan menguasai berbagai permainan tradisional yang mengandung nilai edukatif.
3. Gurudalam pembelajaran anak usia dini harus mempraktekkan berbagai macam permainan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Daftar Pustaka

Catron, Carol E. & Allen, Jan. 1999. *Early Childhood Curriculum A creative-Play Modell*. New Jersey: Prentice-Hall.

Eliyawati, S. 2005.*Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini.* Depdiknas Dikti, Jakarta.

Direktorat Tenaga Teknis. 2003. *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia 0 – 6 Tahun*, Jakarta: PT Grasindo.

Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Depdiknas Dirjen Dikti. Jakarta

http://www.anneahira.com/permainan/permainan-tradisional.html

Hurlock, Elizabeth B. 1991. *Psikologi Perkembangan*, terjemahan Istiwidayanti dan Soejarwo. Jakarta: Erlangga,

Musfiroh, T. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: PT Grasindo

Supriyadi, D. 2001. *Kreativitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Bandung: Alfabeta

Sujiono, Y.N. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan anak Usia dini*. Jakarta. Universitas Negeri Jakarta.

Ahmad Yunus,Drs.1980 /1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta.*Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Siti Rahayu. 1985. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta UGM.Press