PERMAINAN TRADISIONAL
untuk Meningkatkan
KECERDASAN EMOSI

Zuliyanti
Sukma Adi Galuh A.

Penerbit
LPPM UNNES
Gedung Prof. Retno Sriningsih Satmoko
Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Hak cipta © pada penulis dan dilindungi undang-undang penerbitan
Hak penerbitan pada LPPM UNNES.
Gedung Prof. Retno Sriningsih Satmoko, Kampus UNNES Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Anggota IKAPI

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh buku ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari penerbit.

Permainan Tradisional untuk meningkatkan Kecerdasan Emosi
Zuliyanti
Sukma Adi Galuh A.

Editor dan Penyunting
Suseno

Desain dan *Layout*
Tedi Purnama

Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi/Zuliyanti & Sukma Galuh; -Cet 1-illus-Semarang: LPPM UNNES, 2021;
iv + 108 hlm; 15,5 x 23 cm

Keanggotaan IKAPI No. 175/ALB/JTE/2019

ISBN: 978-623-366-035-8

PRAKATA

Alhamdulillahirabbil aalamin, segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Kuasa dengan rahmat-Nya buku ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku *Permainan Tradisional untuk meningkatkan Kecerdasan Emosi* berisi pemaparan permainan tradisional yang berkembang di Jawa Tengah dan kini sudah hamper punah. Anak-anak tidak lagi mengenal permainan tradisional karena sudah tergeser oleh perkembangan teknologi.

Buku ini juga dipaparkan manfaat permainan tradisional yang dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak. Dunia anak adalah dunia bermain yang seharusnya dinikmati dengan baik. Permainan tidak hanya menjadikan anak senang saja, tetapi anak dapat meningkatkan kecerdasan emosinya. Dengan berpijak pada perkembangan anak yang masih terus berlangsung, maka permainan tradisional berpotensi untuk membentuk kecerdasan emosi anak makin baik. Perkembangan anak meliputi perkembangan fisik, intelektual, emosi, sosial, dan moral.

Buku ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat terutama untuk mengenalkan dan menghidupkan kembali permainan tradisional di masyarakat.

Semarang, September 2021
Tim Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA iii
DAFTAR ISI iv
BAB 1 PERKEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL 1
A. Perkembangan Permainan Tradisional 1
B. Nasib Permainan Tradisional 5
C. Cara Melestarikan Permainan Tradisional 9
BAB 2 PERMAINAN TRADISIONAL 16
A. Pengertian Permainan Tradisional 16
B. Jenis-Jenis Permainan Tradisional 20
C. Manfaat Permainan Tradisional 44
BAB 3 PERKEMBANGAN ANAK 50
A. Anak dan Tumbuh Kembang Anak 50
B. Tugas Perkembangan Anak 51
C. Dunia Anak dan Arti Penting Bermain bagi Anak 85
BAB 4 KECERDASAN EMOSI 88
A. Pengertian Kecerdasan Emosi 88
B. Kecerdasan Emosi Anak 90
C. Cara Meningkatkan Kecerdasan Emosi 92
DAFTAR PUSTAKA 100
INDEKS 103
BIOGRAFI PENULIS 107

BAB 1
PERKEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL

A. Perkembangan Permainan Tradisional

Perkembangan zaman telah mengubah berbagai tatanan kehidupan. Mulai dari gaya hidup, pola makan, kebiasaaan, sampai pada budaya masyarakatnya. Hal itu secara tidak sadar telah terjadi di berbagai kalangan masyarakat, termasuk masyarakat di pedesaan.

Gaya hidup masyarakat desa lambat laun telah berubah. Awalnya mereka lebih dekat dengan alam, pertanian, dan budaya gotong royong, tetapi seiring dengan perkembangan zaman masyarakat telah hidup dengan kondisi yang berbeda. Masyarakat sudah mulai meninggalkan kebiasaan dengan beberapa kegiatan baru yang berhubungan dengan teknologi. Perubahan tersebut telah memberikan dampak besar terhadap pergeseran budaya di masyarakat.

Pergeseran budaya secara umum akan memberikan dampak terhadap perubahan sosial masyarakatnya. Seringkali dipengaruhi oleh adanya globalisasi dan pengaruh

budaya lainnya. Prayogi dan Daniel (2016:62) menyatakan bahwa perkembangan *cyber space,* internet, informasi elektronik, dan digital memiliki peran penting dalam memengaruhi nilai-nilai budaya bagi generasi muda. Hal ini menjadikan generasi muda terlepas dari sistem nilai dan budaya karena media sosial sering terlepas dari tatanan nilai budaya.

Koentjaraningrat (2009:67) menyatakan bahwa kebudayaan tidak akan pernah terlepas dari pola kehidupan masyarakatnya. Keragaman budaya sangat dipengaruhi oleh kondisi geografis dari tiap-tiap daerah. Makin besar suatu daerah maka makin kompleks budaya dalam masyarakat tersebut. Jika kita tengok, bahwa Indonesia sebagai negara yang sangat luas memiliki berbagai macam jenis budaya yang berkembang di masyarakatnya.

Manusia dan kebudayaan adalah satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Manusia pada hakikatnya melahirkan, menciptakan, menumbuhkan, dan mengembangkan kebudayaa. Begitu sebaliknya, kebudayaan tak akan pernah ada tanpa adanya manusia. Kebudayaan diartikan sebagai keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan yang kompleks serta menyeluruh yang diperoleh dari anggota masyarakatnya (Taylor dalam Horton & Chester, 1996).

Koentjaraningrat (2009:150-153) menyatakan bahwa kebudayaan terdiri atas beberapa wujud.

1. Wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai, atau norma.
2. Wujud kebudayaan sebagai aktivitas atau pola tindakan manusia suatu masyarakat.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia yang lebih konkret. Benda-benda tersebut merupakan hasil ciptaan, karya, tindakan, aktivitas atau aktivitas manusia dalam suatu masyarakat.

Wujud kebudayaan dalam bentuk ide, gagasan, atau norma dapat saja muncul dalam suatu kehidupan masyarakat untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat. Tatanan tersebut akan menciptakan kehidupan masyarakat yang baik, berkarakter, dan berbudaya. Wujud yang berikutnya adalah dalam bentuk aktivitas atau pola tindakan manusia dalam suatu masyarakat. Aktivitas atau tindakan tersebut dapat dilihat dari munculnya tradisi-tradisi yang berkembang di masyarakat, upacara-upacara tradisional/keagamaan, kegiatan bergotong royong (*sambatan*), dan beberapa permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak di pedesaan. Wujud kebudayaan yang berupa benda hasil karya yang konkret dapat terlihat dari bangunan rumah adat pada

tiap-tiap daerah, candi, atau pun alat-alat tradisional yang digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Kebudayaan yang berkembang di masyarakat saat ini hampir sebagian besar telah mengalami pergeseran. Kondisi tersebut tampak jelas dengan hadirnya teknologi dalam kehidupan masyarakat tidak terkecuali pada anak-anak. Tidak sedikit anak-anak yang saat ini mengalami ketergantungan pada gawai.

Kecanggihan teknologi telah mampu menghadirkan permainan daring yang lebih menarik daripada permainan tradisional yang dulu dimainkan anak-anak. Sering kita lihat anak-anak berjajar dengan memegang gawai dan bermain sendiri dengan asiknya. Mereka duduk dan tidak ada komunikasi atau bahkan aktivitas apapun. Anak-anak dapat bertahan dengan kondisi tersebut dalam waktu berjam-jam. Kegiatan tersebut memberikan dampak negatif bagi anak.

Dampak negatif yang sangat dikhawatirkan adalah akan mampu menggeser budaya yang berkembang di masyarakat, yaitu anak-anak tidak mengenal lagi permainan tradisional. Kekhawatiran itu telah terjadi. Permainan tradisional tidak lagi dikenal oleh anak-anak apalagi dimainkannya. Anak-anak lebih familiar dengan istilah-istilah dalam *game online.*

Kondisi tersebut telah berkembang di berbagai daerah yang pada akhirnya permainan tradisional tidak lagi dapat kita lihat. Permainan tradisional dulu kerap dimainkan anak saat sore menjelang petang. Anak-anak asik bermain, bernyanyi, berlari, dan berteriak-teriak dengan teman-temannya. Aktivitas tersebut memicu aktivitas fisik, merangsang kreativitas, melatih bersosialisasi dengan teman yang lainnya, dan menanamkan nilai-nilai budaya dan karakter. Namun, kondisi tersebut sudah sulit kita temukan.

B. Nasib Permainan Tradisional

Bermain dan permainan adalah bagian dari dunia anak yang sulit untuk dipisahkan. Bermain diartikan sebagai kegiatan yang memakai alat atau tidak, dilakukan secara spontan, fleksibel, menyenangkan, tidak memaksakan, dan mampu mengembangkan daya imajinasi anak (Solehudin dalam Jjoose, 2012). Bermain identik dengan dunia anak-anak karena bermain adalah sebuah hiburan. Namun, permainan tidak sepenuhnya berfungsi sebagai hiburan semata dapat juga difungsikan sebagai aktivitas yang dibutuhkan untuk melatih anak-anak bersosialisasi, olahraga fisik, dan meningkatkan kecerdasan emosi untuk mendukung tumbuh kembang anak. Memang harus diakui bahwa anak-anak sangatlah membutuhkan aktivitas fisik yang memadai

sehingga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Aktivitas fisik tersebut memberikan manfaat bagi kesehatan dan kebugaran anak.

Bermain merupakan aktivitas yang dapat dilakukan dengan memakai alat atau tidak yang sifatnya menyenangkan dan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Hasan (dalam Jjoossee, 2012) mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, yaitu bermain menjadi kegiatan/aktivitas utama bagi anak-anak (*Core Actifity*). Anak-anak dapat meluapkan kebahagiaannya saat bermain dengan teman-temannya, dengan berlari, bercanda tawa, berbagi, dan yang lainnya. Saat bermain, anak-anak pun dapat memanfaatkan benda-benda atau apa yang ada di sekitarnya. Kondisi tersebut sering terjadi pada permainan tradisional yang berkembang di kampung atau pedesaan.

Permainan tradisional pada tahun 80-an sampai 90-an masing sering dimainkan anak-anak. Sepulang sekolah, sore hari, atau saat hari libur anak memanfaatkan waktunya untuk bermain bersama-sama. Permainan itu banyak sekali jenisnya, misalnya *engklek*, *setinan/*kelereng, petak umpek, *gerobak sodor,* jamuran, dan lain sebagainya. Hampir semua anak mengenal dan mengetahui cara permainannya. Kebersamaan inilah yang tidak pernah terlewati dan dimainkan oleh hamper seluruh anak di pedesaan.

Kini, pemandangan itu jarang atau bahkan tidak lagi kita jumpai. Anak-anak di desa sudah jarang memainkannya atau bahkan sudah banyak yang tidak mengetahuinya. Mungkin sesekali dimainkan saat di sekolah dengan guru olahraganya, tetapi itupun sangat jarang. Kondisi inilah yang pada akhirnya menggeser permainan tradisional dari dunia anak-anak sekalipun di pedesaan.

Perkembangan zaman telah mengajak orang-orang kampung termasuk anak-anak untuk mengikutinya terutama pada banyaknya benda atau alat yang mengikuti kecanggihan teknologi. Misalnya, hampir semua orang memiliki gawai untuk alat komunikasi di rumahnya. Meskipun belum tentu semua anggota keluarga memilikinya. Kondisi inilah yang menjadikan anak-anak sudah tidak lagi mengenal atau memainkan permainan tradisional seperti masa-masa sebelumnya. Berawal dari satu atau beberapa anak yang sering bermain gawai yang selanjutnya akan menjalar ke anak-anak yang lain. Kondisi ini didukung dengan masuknya saluran *wifi* yang masuk ke desa-desa, pandemi yang menjadikan proses pembelajaran harus dilaksanakan secara daring, dan tersedianya gawai pada tiap-tiap rumah. Akhirnya, tidak dapat terelakkan ketika permainan tradisional sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak.

Bergesernya atau bahkan hampir hilangnya permainan tradisional dari dunia anak-anak menjadi masalah yang sangat penting. Permainan tradisional tidak hanya sebuah permainan yang begitu saja dilakukan dan untuk menghibur semata. Namun, di balik prosesnya terkandung nilai-nilai dalam permainan tradisional yang seharusnya dipahami betul bagi semua kalangan. Nilai-nilai pendidikan karakter dan budaya sangat dominan dalam permainan tradisional. Anak tidak hanya bermain, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, saling menghormati lawan mainnya, jujur saat bermain, bertanggung jawab, mampu bersikap menerima kekalahan, sportivitas, dan ada aktivitas fisik yang mampu menyehatkan anak.

Tumbuh kembang seorang anak yang aktif, dapat bersosialisasi dengan baik tentunya akan mendukung anak yang memiliki sikap sosial tinggi, kreatif, inovatif, dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya. Perkembangan inilah yang dapat mendukung terciptanya generasi penerus yang berkarakter dan berbudaya dengan kecerdasan emosi yang bagur pula. Namun, dengan lenyapnya permainan tradisional harapan kita pada anak-anak dengan karakter dan pemahaman budaya yang baik sangat rendah.

C. Cara Melestarikan Permainan Tradisional

Pergeseran permainan tradisional dari dunia anak-anak bukanlah masalah yang gampang. Perlu adanya upaya untuk dapat melestarikannya. Hal tersebut didasarkan pada pentingnya nilai-nilai sosial, karakter, dan budaya dalam permainan tradisional tersebut. Nilai-nilai itulah yang menjadi modal untuk pembentukan pribadi yang berkarakter dan berbudaya yang saat ini menjadi penekanan dalam dunia pendidikan.

Pelestarian permainan tradisional dapat dilakukan dengan beberapa cara, di antaranya dengan melibatkan beberapa pihak.

1. Keluarga

Keluarga berperan penting dalam kegiatan pelestarian permainan tradisional. Hal ini dikarenakan dunia pertama yang dikenal oleh anak-anak adalah keluarga. Anak-anak dari kecil dan bahkan setiap harinya menghabiskan sebagian besar waktunya dengan keluarga, yaitu orang tua, kakak, adik, dan anggota keluarga lainnya jika ada. Artinya, orang tua memiliki kontrol yang lebih lama terhadap aktivitas yang dilakukan oleh anak setiap harinya. Kontrol tersebut tidak hanya pada kondisi fisik semata, tetapi juga pada perkembangan dan tumbuh kembang anak secara psikologis.

Kegiatan itu sangat penting dilakukan oleh orang tua agar anak memiliki karakter yang baik.

Aktivitas bermain anak di rumah, tidak hanya untuk kesenangan semata. Sudah seharusnya orang tua mengamati dan mengidentifikasi serta mengontrol permainan anak yang juga mendukung tumbuh kembang anak. Permainan yang dimainkan anak-anak harus mampu mendukung pembentukan karakter dan kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Dengan demikian, akan lebih tepat jika anak tidak dikenalkan dengan *game online,* gawai, atau permainan yang justru lebih berdampak negatif.

Permainan tradisional tidak hanya permainan yang dapat dimainkan secara bersama-sama, tetapi ada juga permainan yang dapat dilakukan dengan dua orang atau sendiri. Nah, di rumah pun dapat dikenalkan kepada anak-anak untuk bermain permainan tradisional yang melibatkan anggota keluarga atau dengan teman yang jumlahnya terbatas. Pemilihan dan pemberian kesempatan untuk bermain permainan tradisional tersebut dapat membiasakan anak-anak untuk tidak tergantung pada gawai serta dapat mendukung pelestarian permainan tradisional di lingkungan keluarga.

2. Sekolah

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah berperan penting dalam pelestarian budaya, di antaranya adalah permainan tradisional. Hal ini dikarenakan anak-anak di usia sekolah terutama usia TK dan SD masih dekat sekali dengan dunia bermain. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dikembangkan melalui sekolah.

Maraknya permainan *online* yang ternyata lebih dominan memberikan dampak negatif bagi perkembangan anak, harus diatasi dengan peran sekolah. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengedukasi, memberikan pengetahuan, dan wawasan kepada anak-anak tentang pentingnya memilih permainan. Selain itu, peran guru sangat dibutuhkan agar dapat mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran.

Integrasi permainan tradisional dapat dilakukan dengan mengenalkannya melalui teks, memberikan kesempatan kepada anak-anak bermain permainan tradisional terutama saat pelajaran olah raga/Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes), serta dalam pembelajaran sosial untuk mengenalkan permainan

tradisional sebagai budaya bangsa Indonesia yang harus dilestarikan karena mengandung nilai-nilai luhur. Peran sekolah tersebut perlu dukungan dan kerja sama yang baik dari kepala sekolah dan semua guru agar permainan tradisional akan tetap dikenal dan dilestarikan pada generasi bangsa.

3. Masyarakat

Masyarakat memiliki peran yang penting untuk membentuk pribadi yang baik dari kondisi lingkungan yang kondusif, tenteram, dan damai. Situasi ini tentunya akan memberikan pengaruh terhadap pola kehidupan masyarakatnya. Apalagi bagi perkembangan anak-anak yang membutuhkan lingkungan yang tepat. Pengaruh lingkungan memberikan dampak yang kuat atas terbentuknya suatu generasi. Maka masyarakat memiliki peran penting untuk melestarikan dan memertahankan suatu budaya.

Permainan tradisional merupakan kebudayaan yang merupakan peninggalan nenek moyang dengan nilai-nilai luhur dan budaya di dalamnya. Tentu hal ini tidak perlu diragukan lagi karena ada banyak manfaat dan dampak positif ketika anak-anak memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional dapat dimainkan dengan adanya kondisi dan situasi yang tepat, misalnya jumlah anak-anak

yang mencukupi, tempat atau lahan yang luas untuk bermain, aman dari berbagai bahaya, jauh dari jalan atau tempat-tempat berbahaya, dan adanya kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dengan pemberian hadiah, misalnya dengan lomba ataupun perayaan.

Tradisi masyarakat inilah yang akan mampu mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional. Kegiatan yang dapat dilakukan dengan mengadakan lomba pada perayaan hari-hari besar keagamaan, hari besar nasional, atau saat liburan sekolah. Dengan adanya kegiatan tersebut tentunya akan memicu anak-anak untuk sering berlatih dan memainkan permainan tradisional agar lebih terampil sehingga dapat memenangkan perlombaan yang diadakan di masyarakat. Peran masyarakat dapat diwujudkan dengan adanya kegiatan yang digalang oleh pemerintah desa atau kelompok karang taruna.

4. Pemerintah

Lingkup terbesar yang juga berperan untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan lokal adalah pemerintah. Pemerintah dapat membentuk suatu forum atau lembaga formal ataupun nonformal yang memiliki misi untuk menjaga kelestarian budaya daerah termasuk permainan tradisional. Sebagai kekayaan budaya bangsa, permainan tradisional

dapat menjadi aset budaya yang dapat dijual dan dipamerkan kepada wisatawan baik local maupun asing, didokumentasikan dalam bentuk cetak maupun digital di perpustakaan atau pun museum, dibentuk persatuan atau kelompok budayawan pada tiap-tiap daerah, dan adanya kegiatan-kegiatan atau acara di televisi yang berkaitan dengan budaya.

Kegiatan-kegiatan tersebut dapat menjadi solusi untuk mempertahankan dan melestarikan kebudayaan bangsa. Pemerintah memiliki peluang besar untuk menjadikan kebudayaan yang ada di Indonesia sebagai daya tarik bagi wisatawan yang dikelola secara resmi. Cara tersebut tentunya akan memberikan dampak yang bagus terhadap perkembangan wisata di Indonesia, meningkatkan penghasilan masyarakat di daerah sekitar tempat wisata, dan mengembangkan kebudayan yang ada di Indonesia sehingga dapat tercipta kondisi lingkungan yang nyaman dan tenteram.

Sejatinya, budaya yang ada dan berkembang di masyarakat adalah titipan nilai-nilai luhur nenek moyang yang tujuannya adalah agar seluruh generasi bangsa dapat mempelajari dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai luhur tersebut muncul juga dalam permainan tradisional yang sewajarnya dimainkan

oleh anak-anak. Anak-anak yang masih terus berkembang diharapkan dapat mempelajari sesuatu yang baik dan benar agar nantinya akan terbentuk genarasi yang berkarakter dan berbudaya.

BAB 2
PERMAINAN TRADISIONAL

A. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan salah satu sarana bermain bagi anak. Dengan bermain permainan tradisional banyak manfaat yang diperoleh. Misalnya, anak menjadi senang, terjalin persahabatan, memberikan kesempatan anak untuk bergerak, dan dapat belajar keterampilan baru. 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. Nilai-nilai terebut tentunya dapat menjadi modal untuk membangun karakter anak. Suyanto (2005:119-121) menyatakan bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak. Perkembangan tersebut dapat terjadi

pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Permainan tradisional menjadi kegiatan yang lebih efektif dibandingkan kegiatan yang dilakukan anak-anak sehari-hari. Permainan tersebut dapat mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor, dan keterampilan dasar (Albari, dkk, 2009:126). Permainan tradisional yang terstruktur dapat berpengaruh terhadap psikomotor, perkembangan kognitif, dan emosional anak. Permainan tradisional juga dapat berpengaruh terhadap peningkatan kesenangan dari pemain yang pada akhirnya dapat memengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan (Kovačević and Opić, 2014:100).

Permainan tradisional merupakan ekspresi budaya asli dan cara hidup suatu masyarakat tertentu. Permainan tradisional dapat memberikan kontribusi terhadap identitas umum kemanusiaan yang hampir menghilang dari kehidupan masyarakatnya. Sebagian identitas tersebut masih bertahan, tetapi juga terancam hilang karena perkembangan globalisasi (Boro, dkk. 2015:88). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Hapidin (2016); Ridwan (2016); Saputra (2017); dan Ngazizah (2019) yang menyatakan permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari

tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi, dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Oleh karena itu, permainan tradisional berperan penting untuk mewariskan kebudayaan bangsa kepada generasi penerusnya agar berkarakter dan berbudaya.

Permainan tradisional saat ini sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Bahkan tidak sedikit anak-anak yang tidak mengetahui permainan tradisional. Anak-anak hanya melakukan aktivitas fisik terutama di sekolah sebagai bagian dari proses pendidikan saja. Tedi (2015:8) mengungkapkan bahwa hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya (a) sarana dan tempat bermain tidak ada, (b) adanya penyempitan waktu, terlebih lagi makin kompleknya tuntutan zaman terhadap anak yang semakin membebani, (c) permainan tradisional terdesak oleh permainan modern dari luar negeri yang tidak memakan tempat, tak terkendala waktu serta tidak perlu menunggu orang lain untuk bermain, (d) terputusnya pewarisan budaya yang dilakukan oleh generasi sebelumnya yaitu tidak tercatat, terdata, dan tersosialisasikan dengan baik kepada generasi umuda sebagai produk budaya masyarakat kepada generasi di bawahnya.

Kovačević and Opić (2014:109) menyatakan bahwa permainan tradisional sudah jarang sekali dimainkan anak-anak saat di sekolah maupun di rumah. Kendala yang dihadapi adalah kurangnya ruang dan waktu untuk bermain di sekolah karena jumlah jumlah siswa di kelas yang banyak dan sedikitnya ruang untuk bermain.

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang harus dilestarikan. Sebagai anak bangsa sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat di dalamnya. Di setiap daerah di Indonesia, memiliki permainan tradisional yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Oleh karenanya permainan tradisional perlu untuk dikembangkan agar eksistensinya terjaga.

Oleh karena itu, sosialisasi permainan tradisional harus sering dilakukan secara berkelanjutan. Dengan kata lain harus, ada konservasi terhadap permainan tradisional itu sendiri. Hal tersebut dilakukan untuk mengantisipasi hilangnya atau punahnya permainan tradisional yang ada di Indonesia.

B. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional jenisnya sangat bervariasi pada tiap-tiap daerah, etnis, dan bangsa. Suyanto (2005) mengatakan bahwa jenis permainan tradisional akan selalu berkembang seiring dengan bertambahnya jumlah anak. Jenis-jenis permainan tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut.

1. Permainan fisik

Permainan fisik misalnya kejar-kejaran, lompat tali, *grobak Sodor,* dan sebagainya. Jenis permainan ini lebih didominasi dengan gerakan fisik. Permainan fisik dapat menyebabkan pertumbuhan anak menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

2. Lagu anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.

3. Teka-teki

Permainan teka-teki merupakan permainan untuk mengasah kemampuan anak untuk berpikir logis dan juga matematis.

4. Bermain dengan benda-benda

Bermain dengan benda sering dilakukan dalam permainan tradisional. Objek yang biasanya digunakan, misalnya air, pasir, balok yang dapat diperoleh dengan mudah oleh anak-anak.

5. Bermain peran

Permainan tradisional ada juga yang berbentuk bermain peran. Jenis permainan ini antara lain sandiwara, drama, atau bermain peran dan jenis permainan lainnya. Permainan ini dapat dimainkan beberapa orang.

Perkembangan daerah menyebabkan jenis-jenis permainan bervariasi. Jawa Tengah sebagai daerah yang kaya akan budaya juga berpengaruh terhadap permainan tradisional yang berkembang. Beberapa jenis permainan tradisional yang berkembang di Jawa Tengah di antaranya sebagai berikut.

1. Congklak atau Dakon

Congklak atau yang sering disebut dengan dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer di kalangan masyarakat khususnya masyarakat Jawa. Permainan congkak ini berkembang secara luas diberbagai

negara tentunya dengan nama yang berbeda-beda. Layaknya di Indonesia ada yang menyebut permainan ini dengan sebutan congklak namun ada juga yang menyebutnya dengan sebutan dakon. Berikut gambar permainan congklak.

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/196469602474748830/

Gambar 1. Permainan Congklak

Congklak ini hanya dapat dimainkan oleh dua orang saja. Peralatan yang digunakan juga cukup sederhana yakni wadah congklak yang berisikan 16 lubang yang terdiri dari 14 lubang kecil dan 2 lubang besar. Masing-masing dari pemain memiliki 8 lubang yang terdiri dari 7 lubang kecil dan 1 lubang besar. Permainan congklak ini memiliki filosofi dan makna yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari. Pertama, biji yang di letakkan haruslah satu-persatu untuk setiap lubang kecil baik itu milik sendiri maupun milik lawan. Hal tersebut bermakna kejujuran dalam kehidupan. Kedua, Saat biji congklak diambil dari satu lubang dan diletakkan ke dalam lubang yang lain secara berurutan kemudian diambil

lagi dari lubang yang lain memberikan makna bahwa dalam kehidupan harus saling memberi dan menerima. Ketiga, ketika biji dibagikan ke dalam semua lubang kecil baik milik sendiri maupun lawan mainnya diibaratkan sebagai sesama saudara. Namun, lubang besar milik lawan tidak boleh diisi karena hal ini menjadi tanggung jawab atau kewajiban pemilik lubang besar tersebut untuk memenuhi kebutuhannya sendiri. Inti dari membagikan biji satu per satu tersebut yakni tidak boleh hidup secara berlebih-lebihan.

Terdapat beberapa manfaat dalam permainan congklak ini yakni dapat dijadikan sebagai sarana hiburan, dapat mengasah kemampuan berhitung, menganalisa, mengasah interaksi, berlatih untuk menjadi seseorang yang jujur dan berlatih untuk menaati sebuah peraturan.

Tahapan untuk melakukan permainan congklak ini yaitu dua orang pemain bergantian untuk memilih satu lubang kecil miliknya untuk diletakkan satu per satu ke lubang lainnya searah jarum jam, hingga biji yang di genggamnya habis. Kemudian semua lubang diisi dengan biji congklak selain lubang besar milik lawan. Tahapan yang terakhir yakni permainan akan berakhir ketika semua lubang kecil kosong, dan semua biji berada di lubang besar masing-masing pemain.

2. Bola Bekel

Permainan boa bekel merupakan permainan dengan menggunakan bola karet serta beberapa biji bekel. Bola bekel juga merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Permainan ini juga memiliki beberapa sebutan di berbagai wilayah, ada yang menyebutkan permainan ini dengan sebutan bola bekel, namun ada juga yang menyebutkan dengan sebutan kuwuk. Berikut gambar permainan bola bekel.

Sumber: https://loosepartsindo.com/produk/bola-bekel/

Gambar 2. Permainan Bola Bekel

Terdapat filosofi dan makna yang terkandung di dalam permainan bola bekel tersebut. Dalam permainan ini terdapat aktivitas dimana pemain melemparkan bola karet ke atas dan biji bekel yang diambil dan dijadikan satu kemudian disebar

lagi. Filosofi yang tergambar yakni mengingat kepada Tuhan tanpa melupakan persaudaraan dan memiliki sebuah makna yakni seluruh manusia adalah saudara sehingga harus hidup dengan rukun.

Selain filosofi dan makna, terdapat beberapa manfaat dalam permainan tradisional bola bekel di antaranya melatih ketangkasan, melatih daya nalar pemain, dapat melatih kesabaran pemain, melatih untuk tidak bersikap gegabah dan sebagai media hiburan.

Tata cara atau tahapan dalam melakukan permainan bola bekel yaitu pertama bola dan biji bekel di genggam menjadi satu, kemudian bola dilempar setinggi kurang lebih 30 cm. Setelah bolanya turun dan memantul, biji bekel dilepas dalam posisi acak. Kemudian bola dilempar lagi, lalu ambil biji bekel satu persatu, dua-dua, tiga-tiga, dan seterusnya sampai habis. Kedua, biji bekel yang sudah digenggaman kemudian dibalikkan sehingga posisinya menghadap ke atas atau istilahnya "mlumah". Kemudian di ambil satu per satu, dua-dua, tiga-tiga, dan seterusnya. Setelah selesai, lalu biji bekel dibalikkan lagi menjadi posisi tengkurap "mengkurep". Kemudian di ambil satu per satu, dua-dua, tiga-tiga, dan seterusnya. Setelah selesai, lalu biji bekel di ubah lagi posisinya hingga sisi yang halus menghadap ke atas. Kemudian di ambil satu per satu, dua-dua, tiga-tiga, dan

seterusnya. Yang terakhir ubah posisinya hingga sisi yang halus menghadap ke bawah. Kemudian di ambil satu per satu, dua-dua, tiga-tiga, dan seterusnya. Tahapan yang terakhir yakni permainan akan dinyatakan berakhir/berhenti jika saat pengambilan biji bekel tangan si pemain mengenai atau menyentuh biji bekel yang lain. Pemain yang lebih dulu menyelesaikan permainan, dialah yang menjadi pemenang.

3. *Benthikan*

Benthikan merupakan sebuah permainan tradisional yang berkembang di Jawa khususnya di Yogyakarta. Benthikan dapat dimainkan oleh dua tim atau regu. Berikut gambar permainan *benthikan.*

Sumber: https://kumparan.com/tugujogja/benthik-permainan-tradisional-anak-dengan-stik-kayu-dan-bambu-1sVzF7Clwnf

Gambar 3. Permainan *Benthikan*

Peralatan yang digunakan cukup sederhana yakni hanya menggunakan stik kayu sebanyak dua buah. Kedua stik

kayu tersebut memiliki panjang yang berbeda yakni 5-10 cm dan 20-30 cm. Selain bahan yang digunakan sangat sederhana dan mudah untuk didapatkan, permainan ini juga sangat mudah untuk dimainkan. Tahapan atau tata cara bermain benthikan yang pertama, pemain memasang tongkat yang pendek di atas lubang luncur secara melintang. Kemudian tongkat tersebut harus didorong sekuat tenaga dengan bantuan tongkat panjang supaya dapat melambung sejauh mungkin. Dari pihak lawan akan berusaha menangkap tongkat yang melambung ke atas demi mendapatkan poin. Jika tongkat dapat ditangkap oleh pihak lawan maka pemain harus meletakkan tongkat panjang di atas lubang luncur dengan posisi melintang. Kemudian pihak lawan akan melempar tongkat pendek ke arah tongkat panjang, apabila tongkat pendek mengenai tongkat panjang maka giliran bermain akan berganti ke pihak lawan.

Benthikan juga memiliki beberapa manfaat, di antaranya sebagai media hiburan bagi anak-anak, mengembangkan kemampuan berpikir anak, melatih ketangkasan dan keterampilan, melatih untuk saling bekerja sama, bertanggung jawab, sportivitas, melatih untuk mengendalikan emosi diri, dan saling menghormat antar pemain.

4. Setinan

Setinan adalah permainan tradisional yang menggunakan kelereng sebagai media permainan. Kelereng ini berdiameter 1,25 cm dan terbuat dari kaca atau tanah liat. Biasanya permainan ini dimainkan oleh anak laki laki pada sore hari.

Permainan *setinan* mulai muncul pada zaman kerajaan, hal ini dibuktikan dengan ditemukannya Kelereng berukuran besar di dekat Makam Kotagede, sebagai permainan Raden Rangga, putra panembahan senopati yang berkuasa pada masa kerajaan mataram Islam. Berikut gambar permainan *sethinan.*

Sumber: https://inibaru.id/tradisinesia/dari-em-nekeran-em-hingga-em-setinan-em-istilah-permainan-kelereng-di-semarang

Gambar 4. Permainan *Sethinan*

Kita seringkali mendengar bahwa hidup itu diibaratkan kelereng (setinan), ya memang ada benarnya karena kita tidak mengetahui apa yang akan terjadi pada hari ini ataupun besok sama hal nya dengan membidik setinan sasaran disaat bermain setinan belum tentu kelereng yang kita mainkan mengenai sasaran atupun sebaliknya. Sama hal nya dengan kehidupan ini semua itu bergantung dengan diri sendiri.

Terdapat beberapa manfaat bermain setinan yaitu untuk mengatur emosi sehingga tubuh merasa senang, rileks dan emosi pun teratur. Permainan setinan juga bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik anak-anak dan juga melatih kemampuan kognitifnya. Dalam masa pertumbuhan, penting membekali kepada anak-anak agar bisa memaksimalkan kemampuan dalam dirinya dengan berbagai macam permainan tradisional yang bisa merangsang dirinya untuk maju dan berkembang.

Terdapat beberapa tahap ketika memainkan permainan setinan ini, tahapan tersebut sebagai berikut.

1. Pemain menggambar lingkaran kecil di tanah, lalu meletakan sebutir kelereng di dalam lingkaran tersebut

2. Selanjutnya pemian mengambar sebuag garis sebagai garis *start*, lalu pemain berdiri ±1 meter dari garis tersebut
3. Lalu secara bergantian pemain memukul kelereng ke arah lingkaran.
4. Ronde permainan ke dan seterusnya dimulai dari pemain yang kelerengnya paling jauh dari lingkarang.

Jika pemain dapat memukul memukul kelereng yang berada di dalam lingkaran keluar, maka pemain tersebut boleh menyimpan kelereng yang keluar. Pemenang adalah pemain yang mengumpulkan kelereng terbanyak.

5. *Egrang*

Egrang adalah permainan yang terbuat dari bambu, dalam permainannya membutuhkan keterampilan dan kesimbangan tubuh. *Egrang* secara pasti tidak diketahui asal muasalnya, tetapi beberapa peneliti mengatakan bahwa permainan ini sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Permainan ini mendapatkan pengaruh dari kebudayaan China. Walaupun tidak diketahui secara pasti asal usulnya tetapi egrang banyak ditemukan di wilayah Indonesia seperti Sumatera, Jawa, Kalimantan, dll. Berikut gambar permainan *egrang.*

Sumber: https://www.timesindonesia.co.id/read/news/150973/yuk-kita-main-egrang-lagi

Gambar 5. Permainan *Egrang*

Sering kali kita mendengar kalimat "hidup itu harus seimbang" sama halnya dengan filosofi dari permainan egrang yaitu keseimbangan, seseorang yang belajar egrang dapat diartikan bahwa dia belajar tentang keseimbangan dalam kehidupannya baik itu keseimbangan kehidupan dunia dan akhirat ataupun keseimbangan dalam penegakan keadilan. Selain itu, permainan egrang memerlukan kepercayaan diri yang tinggi dan rasa ingin mencoba.

Permainan ini memberikan makna bahwa "hidup itu harus seimbang dan percaya diri". Banyak manusia ingin mencapai titik tertinggi dalam kehidupannya, tetapi sebagian dari orang tersebut tidak meyakini apakah dirinya mampu untuk mencapainya. Maka kepercayaan diri merupakan hal

yang diperlukan dalam menghadapi masalah. Jadi, kita harus yakin pada diri sendiri dan potensi yang kita miliki dan percaya bahwa kita dapat menyelesaikan masalah itu.

Permainan ini memiliki beberapa manfaat, yang pertama anak lebih kreatif, dalam permainan tradisional biasanya anak-anak membuat sendiri permainannya. Dengan ini, maka menjadikan mereka lebih kreatif kedua, sebagai terapi terhadap anak. Di saat bermain, anak-anak akan berteriak, tertawa, senang, dan melepaskan emosinya. Hal inilah yang digunakan dalam terapi untuk anak anak yang memerlukan. Ketiga melatih ketepatan bertindak, dengan bermain egrang anak akan memaksimalkan ketepatannya dalam melangkah agar tidak jatuh. Dengan permainan ini, maka anak akan terbiasaya dalam berpikir cepat dan tepat dalam berkegiatan.

Cara menggunakan permainan ini cukup sederhana dengan menaikan kaki ke tatakan kaki, Lalu berjalanlah dengan seimbang dan selalu memegang pegangan egrang tersebut. Cara untuk turun yaitu dapat menurunkan satu kaki terlebih dahulu.

6. Engklek/Sunda Manda

Permainan engklek/sunda manda yaitu permainan yang menggunakan kaki sebagai kekuatan tamannya.

Permainan engklek/sunda manda memiliki nama lain '*Zondag Maandag*' yang berasal dari bahasa Belanda. Permainan ini dibawa Belanda saat menjajah Indonesia. Setelah kemerdekaan, permainan ini tetap eksis sampai sekarang dan menyebar sampai pelosok Indonesia. Berikut gambar permainan tersebut.

Sumber: https://1001indonesia.net/sunda-manda-permainan-tradisional-anak-anak-indonesia/

Gambar 6. Engklek/Sunda Manda

Manusia membutuhkan usaha dalam membangun rumah atau tempat tingganya itulah filosofi dari permainan engklek/sunda manda. Selain itu, permainan ini juga dapat dimaknai sebagai pencapaian kekuasaan memerlukan suatu proses panjang dan perjuangan. Dalam permainan ini bilamana pemain dapat mendapatkan rumah/kotak permainan, maka pemain ini berkuasa atas kotak yang dia

miliki dan pemain lain tidak boleh melakukan engklek atau menginjak kotaknya.

Terdapat beberapa manfaat ketika memainkan permainan engklek/sunda manda ini, manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Meningkatkan kesehatan anak, dengan permainan ini anak dapat lebih lincah dalam bergerak hal ini akan meningkatkan kesehatan anak.
2. Meningkatkan hubungan dengan teman sebaya, dengan adanya permainan anak akan lebih mudah bersosialisasi dengan teman sebayanya dan juga memudahkan dalam beradaptasi di lingkungan.
3. Meningkatkan perkembangan kognitif anak, dengan permainan sunda manda anak akan berpikir bagaimana cara agar dia bisa memiliki petak, maka otak akan merespon dan hal inilah yang membuat anak menjadi lebih cerdas dalam berpikir.
4. Meningkatkan rasa percaya diri anak, dengan bermain anak akan mulai berinteraksi dengan teman sebaya dan dimulai berani bergaul. Saat teman sebaya menerimannya makan dia akan menjadi percaya diri, dan kepercayadiriaan akan terbawa sampai anak ini dewasa.

Tahapan dalam permainan ini yang utama dalam membuat kotak *sunda manda* untuk permainan, selanjutnya mereka mengundi urutan permainannya. Pemain pertama akan melempatkan pecahan genting ke kotak pertama, lalu dia melompat ke semua kotak menggunakan satu kaki dan tidak boleh menginjak kotak yang terdapat pecahan gentingnya. Jika pemain ini lolos maka mendapatkan kesempatan kembali untuk melempar pecahan genting. Jika dia tidak berhasil maka giliran selanjutnya yang akan bermain dan dia mendapatkan giliran setelah semua pemain main. Jika pemain telah menyelesaikan bermain sampai ke kotak awal dengan selamat maka dia diberikan kesempatan untuk membelakangi lapangan bermain untuk melemparkan potongan genting tersebut. Jika potongan genting masuk ke petak permainan, maka petak tersebut akan menjadi milkinya. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mendapatkan banyak petak dalam permainan.

7. *Pletokan*

Pletokan adalah salah satu permainan yang berkembang di kalangan anak-anak Betawi khususnya wilayah Condet dan Batuampar. Permainan ini lazimnya dimainkan oleh anak laki-laki usia 6-13 tahun yang seolah-olah menirukan para pejuang bertempur melawan penjajah

atau sekadar menirukan adegan perang dalam sebuah film. Pletokan terbuat dari bambu dengan diameter sekitar 1 sampai 1,5 cm dengan panjang sekitar 30-40 cm sebagai laras bedil berbentuk pipa dan satu buah bambu dengan diameter sama namun lebih pendek di tengahnya tertancap bambu lebih kecil diameternya sebagai penyodok pelurunya, kemudian pelurunya bisa terbuat dari kertas yang dibasahi lalu dipadatkan atau buah-buahan kecil. Berikut gambar permainannya.

Sumber: https://gpswisataindonesia.info/permainan-tradisional-pletokan-jedoran/

Gambar 7. Permainan *Plethokan*

Permainan ini akhirnya berkembang di beberapa wilayah di Indonesia. Nama *pletokan* sendiri berasal dari bunyi yang ditimbulkan saat peluru ditembakkan yaitu bunyi

"*pletok*". Pada masyarakat Sunda, permainan ini disebut *babeletokan*. Lalu di Probolinggo dan Madura menyebutnya dengan tor cetoran. Permainan ini memiliki makna "sejatinya kehidupan adalah sebuah pertarungan atau petempuran, entah melawan dirinya sendiri seperti nafsu, dll. atau melawan sesuatu yang bersifat negatif dari luar diri."

Terdapat beberapa manfaat ketika memainkan permainan pletokan ini, manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Lebih menyehatkan

   Saat memaikan permainan pletokan anak-anak akan berlari saling mengejar, tiarap seperti pada perang atau film agar tidak terlena peluru lawan atau saat sembunyi.

2. Pandai bergaul

   Dalam memainkan permainan pletokan tentunya membutuhkan beberapa anak minimal dua orang yang akan dibagi menjadi dua kelompok yang saling bermusuhan. Saat itu, anak akan bersosialisasi dengan anak lain seperti menyusun strategi, kerja sama, berkomunikasi agar kelompok mereka bisa mengalahkan kelompok lawan.

3. Melatih Sportivitas

   Saat bermain permainan pletokan anak-anak harus sportif ketika bermain dengan mengikuti peraturan yang disepakati dan sportif menerima kekalahan. Sebenarnya

masih banyak manfaat-manfaat lain ketika anak-anak memainkan permainan pletokan ini.

Tahapan saat memainkan pletokan tentunya harus membuat pletokannya terlebih dahulu. Setelah pletokannya siap, selanjutnya memasukan peluru pada batang berbentuk pipa dengan disodok sampai ke ujung laras. Kemudian masukkan peluru kedua dengan batang penyodok. Peluru kedua ini mempunyai fungsi. Fungsi pertama sebagai pemompa untuk menekan peluru pertama yang akan ditembakkan agar lebih jauh jarak tembakannya. Fungsi kedua menjadi peluru yang disiapkan untuk tembakkan berikutnya. Tembakan itu akan menimbulkan bunyi "pletok" dan peluru akan terlontar-lontar ke depan dengan arah relatif lurus.

8. Ketapel

Ketapel dulunya digunakan sebagai senjata untuk perang antar suku. Namun, setelah adanya perubahan zaman, ketapel bermetamorfosis menjadi sebuah permainan. Ketapel bisa dimainkan di segala kalangan usia, namun biasanya identik dengan anak laki-laki. Di Indonesia khususnya Jawa ketapel disebut blandring atau plinteng. Permainan ini biasanya dibawa oleh anak-anak saat pergi ke ladang atau

hutan untuk berburu hewan kecil atau hanya sekadar main perang-perangan dengan teman menggunakan peluru yang kecil seperti batu kecil atau buah kecil. Bentuknya khas, biasanya terbuat dari ranting atau dahan yang berbentuk Y kemudian dua sisi yang sejajar masing-masing diikat dengan karet yang telah dikepang atau beberapa pentil pada kendaraan di satukan dengan sehelai ban dalam bekas kendaraan atau kain yang cukup tebal. Berikut gambar permainan tersebut.

Sumber: https://kayu-seru.com/product/ketapel-kayu/

Gambar 8. Permainan Ketapel

Kalian pernah dengar istilah “berpikirlah seperti ketapel”? Istilah tersebut didasarkan pada cara kerja ketapel yaitu jika ketapel ditarik kebelakang dengan lebih panjang tentu lontaran ke depannya juga akan semakin jauh. Namun, agar ketapel mampu ditarik kebelakang hingga panjang itu

memerlukan usaha dan waktu lebih lama agar lontarannya nanti dapat lebih panjang. Seseorang jika ingin maju dengan pesat bahkan tepat pada sasaran atau tujuannya haruslah melakukan usaha lebih dan waktu yang lebih lama. Walaupun awalnya terkesan terlambat atau tertinggal dengan yang lainnya.

Cara menggunakan permainan ini cukup sederhana dengan menaruh batu kecil atau buah kecil pada bagian ban dalam bekas kendaraan tersebut kemudian tarik talinya kebelakang. Lalu arahkan ketapel pada bagian yang akan dituju kemudian dilontarkan atau dilepaskan. Maka batu akan terlontar kebagian yang dituju.

Permainan ini ternyata memiliki beberapa manfaat bagi anak-anak jika dimainkan. Salah satunya yaitu mengasah kreativitas anak-anak. Hal tersebut didapati terutama saat pembuatan ketapel. Anak akan memikirkan bentuk seperti apa ketapelnya tersebut, selain rupanya bagus namun juga harus bekerja dengan baik. Bahkan ketika seorang anak sudah nyaman dengan ketapel hasil buatannya sendiri itu akan menjadi sebuah barang yang dibanggakannya hingga dibawa kemana-mana. Selanjutnya, mampu mengembangkan kecerdasan emosional anak. Tidak jarang anak-anak ceroboh dalam menggunakan ketapel sehingga pada awalnya harus tetap dengan pendampingan orang tuanya. Penempatan

kapan harus digunakan dan tidak agar tidak membahayakan orang lain. Namun, hal tersebut jika semakin lama dilatih anak sudah tidak perlu pendampingan orang tuanya karena kecerdasan emosional mereka sudah terasah.

9. Lompat Tali

Permainan lompat tali adalah permainan yang dilakukan menggunakan tali yang terbuat dari kumpulan karet dan terdapat rintangan pada setiap babaknya. Permainan lompat tali memiliki makna filosofi yang menarik yaitu tentang kehidupan, semakin bertambahnya babak pada permainan lompat tali menandakan kehidupan semakin kita bertambah dewasa maka semakin besar juga rintangan yang akan kita lewati. Berikut gambar permainan tersebut.

Sumber: https://www.orami.co.id/magazine/jenis-permainan-tradisional/

Gambar 9. Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali ini dilakukan minimal oleh tiga orang dengan peraturan dua orang sebagai pemegang tali dan satu orang lagi bertugas untuk melompati tali karet sesuai dengan babaknya. Semakin bertambah babak, semakin tinggi juga lompatan tali yang akan dilewati. Dimulai dari mata kaki, bagian lutut, bagian perut, bagian dada, kepala dan terakhir tangan yang diacungkan ke atas. Jika pemain yang melompati tali karet terjerat atau mengenai karet maka pemain akan digantikan dengan salah satu pemegang karet.

Permainan lompat tali ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak. Karena pada permainan lompat tali membantu tubuh dalam mlakukan morotik kasar seperti melompat, sehingga hal tersebut bermanfaat untuk anak dalam perkembangan gerak tubuh atau motorik.

10. Layang-Layang

Permainan layang-layang adalah permaiann tradisional yang menggunakan kertas dengan berbagai bentuk yang dirangkai dan menggunakan benang sebagai pengait. Layang-layang adalah kertas berangka tipis sehingga dapat diterbangkan atau dikendalikan. Permainan layang-layang memiliki filosofi yang juga sangat menarik seperti perumpaan untuk menggapai cita-cita. Yang dimulai dengan kesabaran

saat akan menerbangkan hingga dapat terbang di langit seperti halnya cita-cita harus diraih dengan rajin belajar dan penuh kesabaran.

Cara memainkan layang-layang dengan menyiapkan layang-layang (kertas tipis yang berkerangka) dan juga benang, setelah itu melihat arah angin dan tempat seperti lapangan agar mudah untuk diterbangkan. Permainan layang-layang dapat dilakukan sendiri dan dapat dibantu lagi satu orang untuk membantu menerbangkan. Setelah itu, saat sudah diterbangkan layang-layang dikendalikan dengan menggunakan benang agar tidak jatuh dan terbang lebih tinggi. Berikut gambar permainan layang-layang.

Sumber: https://zetizen.radarcirebon.com/2021/03/mainan-tradisional-bikin-kamu-nostalgia-bagian-1/

Gambar 10. Permainan Layang-Layang

Permainan layang-layang memiliki manfaat untuk mengajarkan nilai kesabaran pada anak dalam saat akan menerbangkan layang-layang tidaklah muda dan juga saat mengendalikan layang-layang saat sudah diterbangkan. Permainan layang-layang juga membantu dalam anak dalam melakukan kerja sama antartemannya saat akan menerbangkan layang-layang.

Permainan tradisional jenisnya sangat bervariasi pada tiap-tiap daerah, etnis, dan bangsa. Variasi permainan tradisional dapat diklasifikasikan menjadi empat, yaitu (1) permainan fisik, (2) lagu anak-anak, (3) bermain dengan benda-benda, dan (4) bermain peran. Variasi permainan tradisional juga dapat dijumpai di Jawa Tengah, yaitu (1) congklak, (2) bola bekel, (3) benthikan, (4) setinan, (5) egrang, (6) engklek/sunda manda, (7) pletokan, (8) ketapel, (9) lompat tali, dan (10) layang-layang.

C. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa bermanfaat dan bertujuan untuk memberikan hiburan, mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Manfaat yang dapat dilihat secara langsung adalah fisik. Anak akan terlatih untuk beraktivitas dengan maksimal dan akan membantu proses pertumbuhan

anak dengan baik. Selain itu, permainan tradisional juga berdampak positif terhadap perkembangan karakter anak. Anak-anak akan terlatih untuk dapat berinteraksi dengan teman-temannya ketika bermain bersama-sama. Interaksi inilah yang akan membangkitkan kemampuan anak untuk menilai mana yang baik dan tidak baik. Contohnya, ada anak yang bermain curang dalam permainan, pasti teman-temannya akan memberi hukuman moral dengan tidak mengikutkan anak yang curang tersebut dalam permainan. Permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai sportivitas, kejujuran, dan gotong royong.

Pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak sebagai berikut.

1. Anak menjadi lebih kreatif

Anak-anak sering membuat permainan tradisional secara langsung. Benda-benda yang digunakan biasanyanya memanfaatkan barang-barang di sekitarnya, seperti tumbuhan, barang-barang bekas, batu, kayu, dan lain-lain. Hal tersebut menjadikan anak lebih kreatif karena terlatih untuk bisa mendesain dan menciptakan alat-alat permainannya.

2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak

Permainan dapat menjadikan anak-anak untuk melepaskan emosinya. Mereka bisa berteriak, tertawa, dan

bergerak. Kegiatan semacam inilah yang berfungsi sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.

3. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak

Kecerdasan majemuk yang dapat berkembang dengan bermain permainan tradisional yaitu: (1) mengembangkan kecerdasan natural anak; (2) mengembangkan kecerdasan spasil anak; (3) mengembangkan kecerdasan musikal anak; dan (4) mengembangkan kecerdasan spiritual anak

Bermain sangat bermanfaat bagi anak-anak, bukan hanya untuk kesenangan, tetapi juga menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Kegiatan bermain dapat melatih anak untuk dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Inilah karakter yang perlu dikembangkan ketika anak-anak sedang mulai melewati masa-masa tersebut.

Permainan tradisional bermanfaat dalam membentuk yaitu: *pertama*, permainan tradisional akan selalu melahirkan nuansa suka cita bagi anak. Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun dapat melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Kondisi inilah yang menjadi benih masyarakat dalam menciptakan kerukunan. Permainan

tradisional jarang sekali yang berguna untuk dirinya sendiri, tetapi sebagian besar selalu dapat menumbuhkan rasa kebersamaan.

Kedua, permainan tradisional dibangun secara bersama-sama. Artinya, permainan diorganisasi sendiri dengan membuat aturan main di antara anak-anak sendiri demi menjaga permainan dapat berlangsung secara wajar. Konteks inilah yang menjadikan anak-anak mulai belajar mematuhi aturan yang mereka buat sendiri dan disepakati bersama. Di sisi lain, anak belajar mematuhi aturan bermain secara *fairplay.* Anak-anak pun berlatih untuk membuat aturan main sendiri. Sementara itu, jika ada anak yang tidak mematuhi aturan main, akan mendapatkan sanksi sosial dari teman-temannya. kerangka inilah yang menjadikan anak mulai belajar hidup bersama sesamanya atau hidup bersosial. Namun, apabila ada yang mau mengakui kesalahannya, teman yang lain pun bersedia menerimanya kembali. Kondisi tersebut menjadi proses belajar untuk mengampuni dan menerima kembali dari bagi yang telah mengakui kesalahannya.

Ketiga, keterampilan anak dapat terasah dengan baik. Anak-anak dapat terlatih untuk membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor–motoriknya akan makin terasah

pula. Selain itu, proses kreativitasnya merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak untuk memperoleh ruang pertumbuhannya.

Keempat, pemanfaatan bahan–bahan permainan, selalu tidak terlepas dari alam. Kondisi tersebut dapat menjadikan interaksi antara anak dengan lingkungan sehingga makin dekat. Kebersamaan dengan alam merupakan proses penting untuk pengenalan generasi muda kepada lingkungan hidupnya.

Kelima, lahirnya penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia dengan alam. Alam menjadi sesuatu yang dihayati keberadaanya, tidak dapat terpisahkan dari kenyataan hidup manusia. Penghayatan tersebut dapat membentuk cara pandang serta penghayatan tentang totalitas cara pandang mengenai hidup ini.

Keenam, anak mulai mengenal model pendidikan partisipatoris melalui permainan. Hal ini berarti bahwa anak bisa memperoleh kesempatan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan jiwanya masing-masing. Dalam hal ini, anak dengan orang tua atau guru memiliki kedudukan yang egaliter, sama-sama berposisi sebagai pemilik pengalaman, sekaligus merumuskan secara bersama-sama pula di antara mereka.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional beragam dan bervariasi sehingga perlu digali dan dikembangkan. Permainan tradisional berisi nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kegigihan, dan kegotongroyongan. Permainan tradisional dapat melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan ketangkasan anak secara murni yang dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap perkembangan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik.

BAB 3
PERKEMBANGAN ANAK

A. Anak dan Tumbuh Kembang Anak

Secara biologis, anak adalah tahap perkembangan manusia antara kelahiran hingga pubertas, atau antara masa perkembangan bayi dan pubertas. Definisi hukum anak umumnya mengacu pada anak di bawah umur, atau dikenal sebagai orang yang lebih muda dari usia mayoritas. Definisi anak menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Anak-anak umumnya memiliki lebih sedikit hak dan tanggung jawab daripada orang dewasa. Mereka digolongkan tidak dapat membuat keputusan serius, dan secara hukum harus berada di bawah perawatan orang tua mereka atau pengasuh lain yang bertanggung jawab.

Istilah tumbuh kembang merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan ketika kita membicarakan tahap perkembangan manusia. Istilah pertumbuhan (growth) mengacu pada perubahan besar secara fisik yang

menyangkut dimensi besar, jumlah, panjang, berat, tinggi yang dapat dikuantifikasi melalui pengukuran yang objektif (seperti cm atau gram). Sedangkan istilah (*development*) lebih mengarah kepada bertambahnya kemampuan dan keterampilan dari fungsi tubuh yang lebih kompleks yang menyangkut perkembangan fungsi kognitif, emosi, sosial, dan moral.

B. Tugas Perkembangan Anak

Setiap tahap perkembangan memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi sesuai dengan tahapannya. Jika tugas perkembangan ini tidak berhasil diselesaikan dengan tuntas, maka akan menjadi beban atau "PR" di tahap perkembangan selanjutnya. Berikut dideskripsikan beberapa tugas perkembangan anak dari usia 0-12 tahun.

1. Usia 0-6 bulan

Perkembangan anak usia 0-6 bulan telah mengalami beberapa perkembangan di antaranya adalah perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan moral.

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan usia anak 0-6 bulan secara fisik meliputi berikut.

a. Memiliki refleks menghisap dan menggenggam.
b. Menjangkau dan menggenggam objek.
c. Membuat gerakan otot besar (lengan dan kaki).
d. Mampu mengikuti objek dan fokus.
e. Berguling.
f. Menyangga kepala.
g. Perubahan pertumbuhan fisik yang cepat.

b. Perkembangan Fisik

Anak usia 0-6 bulan dapat dilihat perkembangan intelektualnya. Berikut ciri-ciri perkembangan intelektual anak usia 0-6 bulan.

a. *Vocalizes* (membuat suara mendesing dan terkekeh).
b. Bersuara secara spontan.
c. Menemukan bahwa dia memiliki dampak pada lingkungan (misalnya, jika dia menangis, pengasuh akan datang).

c. Perkembangan Intelektual

Perkembangan emosi pada anak usia 0-6 bulan pun dapat dilihat seperti pada ciri-ciri berikut.

a. Membangun keterikatan/ikatan dengan pengasuh.

b. Menangis dan tersenyum.
c. Belajar untuk percaya bahwa kebutuhan dasar akan terpenuhi
d. Berkaitan dengan kepuasan pemenuhan kebutuhan
e. Membedakan antara fisik diri dan fisik lainnya

d. Perkembangan Emosi

Selain perkembangan emosi, seorang anak bayi usia 0-6 bulan pun dapat dilihat pula perkembangan sosialnya. Berikut perkembangan sosial yang terjadi pada bayi usia 0-6 bulan.

a. Mengenali pengasuh.
b. Sangat tergantung pada pengasuh untuk pemenuhan kebutuhan.
c. Memulai kontak sosial (misalnya, tersenyum ketika pengasuh muncul).

e. Perkembangan Moral

Perkembangan moral juga dapat muncul dan terlihat pada bayi usia 0-6 bulan. Perkembangan moral pada bayi dapat diketahui dari ciri-ciri sebagai berikut.

a. Melihat dirinya sebagai pusat dunia (egosentris).
b. Belum memiliki rasa benar atau salah.

2. Usia 6 bulan-1,5 tahun

Perkembangan anak usia 6 bulan sampai dengan 1,5 tahun mengalami beberapa perkembangan fisik, intelektual, emosi, sosial, dan moral. Berikut uraian perkembangan tersebut.

a. Perkembangan Fisik

Anak usia 6 bulan-1,5 tahun dapat terlihat jelas perkembangan fisiknya. Anak sudah tumbuh besar dibandingkan usia sebelumnya dan bertambah aktif dalam beberapa hal. Berikut perkembangan fisik anak usia 6 bulan-1,5 tahun.

a. Makan sendiri dengan sendok.
b. Berdiri, berjalan, dan menari.
c. Duduk sendiri.
d. Menggenggam dengan tepat.
e. Dapat menumpuk dua blok atau lebih.

b. Perkembangan Intelektual

Selain perkembangan fisik, perkembangan intelektual anak usia tersebut dapat diketahui dari ciri-ciri berikut ini.

a. Menggunakan satu atau dua kata untuk menyebutkan sesuatu.
b. Mengucapkan kata-kata seperti “Mama” dan “Dada”.

c. Menunjuk ke hal-hal yang sudah dikenal.
d. Menunjuk setidaknya satu bagian tubuh.
e. Ingin tahu tentang segala sesuatu (menjelajahi dunianya).
f. Menyadari suatu objek bisa ada Ketika tidak terlihat dan akan mencarinya (misalnya, menjatuhkan barang dari kursi tinggi dan mencarinya).

Perkembangan intelektual anak usia tersebut telah mengalami perkembangan yang lebih banyak. Anak sudah mampu untuk berkata-kata meskipun hanya sepatah atau dua patah kata untuk memanggil orang terdekat, misalnya "mama" atau mengatakan kata yang mudah. Pengucapan tersebut disebabkan karena pengucapan digunakan bilabial yang mudah untuk dilakukan bagi anak usia 6 bulan sampai dengan 1,5 tahun.

Perkembangan lainnya adalah anak sudah dapat menunjuk ke suatu hal, bagian tubuh yang mulai mereka kenali, dan mulai ingin mencari tahu tentang dunianya serta benda-benda yang dia dengan atau yang terlihat. Perkembangan pada masa inilah yang dapat digunakan untuk dapat meningkatkan perkembangan intelektual seorang anak.

c. Perkembangan Emosi

Perkembangan lainnya adalah perkembangan emosi. Anak usia tersebut telah dapat terlihat perkembangan emosinya secara jelas dengan beberapa ciri sebagai berikut.

a. Memeluk dan mempercayai ibu/pengasuh.
b. Tidak suka berpisah dari ibu/pengasuh.
c. Mengekspresikan beberapa emosi dengan jelas tetapi belum dapat mengidentifikasinya.

Perkembangan emosi anak usia tersebut tampak jelas Ketika sang anak sudah mulai mengenali dan makin dekat dengan ibu/pengasuhnya. Anak sulit dipisahkan dengan ibu/pengasuhnya dan dengan mudah mengekspresikan emosinya secara jelas. Misalnya, dengan menangis, marah dengan memukul-mukul, dan meronta-ronta. Namun, ekspresi emosi tersebut ternyata masih sulit untuk diidentifikasi.

d. Perkembangan Sosial

Perkembangan selanjutnya adalah perkembangan sosial yang juga telah tampak pada anak usia 6 bulan sampai dengan 1,5 tahun. Perkembangan sosial tersebut tampak sebagai berikut.

a. Mulai mengenal gender dari peran sosial (misalnya, pria versus wanita).
b. Memainkan permainan sederhana (misalnya, *cilukba*).
c. Memperluas keterikatan pada orang selain ibu/pengasuh.
d. Mengembangkan kemandirian dari pengasuh (dapat memenuhi beberapa kebutuhannya sendiri, misalnya, dapat memberi makan dirinya sendiri dan meraih objek).

e. Perkembangan Moral

Perkembangan moral anak usia 6 bulan sampai dengan 1,5 tahun dapat juga dilihat pada ciri-ciri (1) melihat dirinya sebagai pusat dunia (egosentris). Anak masih sering kagum dan ingin tahu tentang apa yang ada pada dirinya terutama pada bagian tubuhnya atau yang dikenakannya. Hal ini dapat disadari karena anak usia tersebut baru menemukan hal-hal yang baru. (2) Belum memiliki rasa benar atau salah. Anak usia ini belum dapat mengetahui mana yang benar dan mana yang salah. Hal tersebut disebabkan oleh terbatasnya pemahaman anak akan sesuatu yang semestinya dan yang melanggar atau tidak sesuai terhadap suatu hal.

3. Usia 1,5-3 tahun

Perkembangan anak usia 1,5 sampai dengan 3 tahun mengalami beberapa perkembangan fisik, intelektual, emosi, sosial, dan moral. Berikut uraian perkembangan tersebut.

a. Perkembangan Fisik

Anak usia 1,5 sampai dengan 3 tahun telah mengalami perkembangan fisik, intelektual, emosi, sosial, dan moral dengan baik. Perkembangan yang sangat tampak dan dapat dilihat dari bentuk tubuhnya adalah fisik. Perkembangan fisik pada anak usia tersebut sebagai berikut.

a. Berjalan naik dan turun tangga (selangkah demi selangkah).
b. Naik sepeda roda tiga.
c. Melempar dan menendang bola.
d. Dapat mengenakan pakaian sederhana.
e. Dapat memegang krayon dengan jari.
f. Peningkatan koordinasi mata-tangan (misalnya, teka-teki sederhana).
g. Dapat menggambar lingkaran penuh.
h. Menangani mainan kecil dengan terampil.
i. Kontrol kandung kemih dan usus (*toilet training*).

Perkembangan fisik yang tampak jelas adalah gerakan anak yang bertambah aktif. Anak sudah mulai belajar berjalan

di tempat yang menurutnya terdapat rintangan seperti di tangga. Anak belajar untuk naik turun tangga meski pelan atau selangkah demi selangkah. Anak pun sudah mulai bermain dengan sepeda, meskipun ada Sebagian anak yang sudah berani atau belum berani dengan roda dua. Permainan lainnya adalah anak sudah mengenal permainan bola, baik dengan cara menendang atau melempar bola tersebut.

Perkembangan fisik lainnya adalah anak sudah mulai untuk mengenakan pakaian sendiri. Anak sudah belajar untuk mengenakan baju meskipun hasilnya belum sempurna dan masih harus dibantu. Hal ini menunjukkan suatu perkembangan yang baik karena anak sudah mulai mengenali cara berpakaian. Pakaian yang dikenakan masih terbatas pada jenis pakaian yang sederhana, misalnya kaos, celana, atau baju.

Anak usia tersebut juga sudah mulai belajar memegang pensil atau krayon untuk mencoret-coret kertas atau di tembok. Anak sudah mulai tertarik dengan gambar sehingga tergoda untuk mulai mencoretnya. Peningkatan lainnya adalah kordinasi antara mata dan tangan. Anak mulai untuk dapat memperhatikan sesuatu dengan baik kemudian tangan sudah dapat bergerak dengan baik untuk melakukan Gerakan sehingga membentuk sebuah hasil karya yang mungkin belum jelas. Gerakan anak untuk mencoret atau menggambar

suatu bentuk, misalnya membuat lingkaran penuh, membuat garis tegak, dan garis melengkung. Tangan anak pun makin terampil. Tidak hanya menggambar saja, tetapi anak pun mulai terampil untuk memegang mainan kecil. Misalnya, mobil-mobilan sengan ukuran kecil, lego dengan ukuran kecil, dan beberapa mainan lainnya yang berukuran lebih kecil.

Anak usia 1,5 sampai dengan 3 tahun sudah mulai dapat mengontrol kandung kemih dan usus. Kandung kemih berkaitan dengan control untuk membuang air kecil ataupun besar. Artinya, si anak pada usia tersebut tidak dengan mudahnya *ngompol* karena seharusnya mereka sudah dapat mengungkapkan keinginannya untuk ke kamar mandi. Masa ini tepat sekali untuk melatih anak Ketika akan buang air kecil atau besar diungkapkan kepada ibu/pengasuh/orang yang ada di sekitarnya.

Selain kadung kemih, anak pun sudah mulai mengontrol usus. Hal ini berarti anak sudah dapat merasakan lapar dan begitu pula menahan lapar. Biasanya anak-anak sulit sekali makan dan lebih suka dengan makanan ringan. Anak usia tersebut sudah mulai dapat merasakan perutnya saat lapar dan mengungkapkan keinginannya untuk makan. Sebaliknya, Ketika anak sudah kenyang maka anak pun sudah dapat menyampaikan dengan jujur apa yang dirasakan.

b. Perkembangan Intelektual

Perkembangan intelektual anak usia1,5 sampai dengan 3 tahun sudah mulai mengenali bagian tubuhnya. Pengenalan tersebut tidak hanya nama bagian tubuh saja, tetapi sudah mulai mengenali bentuk bagian tubuhnya. Misalnya anak sudah mampu menyebutkan bagian tubuhnya dan menggambarkannya dengan imajinasi anak sehingga hasil gambar setiap anak menjadi hal yang unik. Ciri perkembangan intelektual lainnya adalah anak sudah mampu mengucapkan kalimat yang Sebagian besar sudah dapat dipahami oleh orang yang ada di sekitarnya. Cara bicara anak usia tersebut sudah jelas dan memiliki gaya berkomunikasi masing-masing. Anak pun sudah mampu menggunakan kata ganti untuk dirinya dan orang lain. Misalnya, menggunakan kata *saya,* atau dengan menyebutkan namanya untuk mengganti dirinya. untuk menggantikan dirinya, Anak pun sudah mampu untuk menggunakan kata ganti untuk orang lain. Misalnya, menyebutkan kata kamu, kakak, ayah, dan bunda.

Berdasarkan penjelasan tersebut, perkembangan intelektual anak usia 1,5 sampai dengan 3 tahun memiliki ciri berikut.

a. Dapat menggambar sebagian orang (misalnya, kepala dan tubuh)
b. Berbicara dalam kalimat yang sebagian besar dapat dipahami

c. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi anak usia 1,5 sampai dengan 3 tahun sudah dapat terlihat dari beberapa ciri berikut.

a. Dapat mengungkapkan perasaan secara verbal
b. Mengekspresikan simpati
c. Mampu membedakan diri sendiri sebagai "aku" atau "kita"
d. Dapat berpisah dari pengasuh
e. Mengenali orang asing di lingkungan terdekat
f. Peran pengasuh sangat penting untuk pembentukan jati diri atau *self*

Anak pada usia tersebut sudah dapat mengungkapkan perasaan secara verbal, misalnya ketika anak sedang bahagia anak dapat menyampaikan perasaannya melalui ungakapan kata-kata. Selain itu, anak juga sudah dapat mengekspresikan simpati kepada orang lain. Seorang anak usia tersebut akan dapat menyampaikan rasa simpatinya saat orang lain senang atau pun sedih. Rasa simpati ini menunjukkan bahwa anak mulai dapat bersimpati kepada orang lain.

Perkembangan anak juga dapat ditunjukkan dengan mengenali dirinya dan orang lain. Anak sudah mampu membedakan diri sendiri sebagai "aku" atau "kita". Anak dapat membedakan dirinya dengan orang lain sehingg dapat menyebutkan panggilan untuk dirinya dan juga orang lain.

Ciri lainnya adalah anak usia tersebut sudah mulai dapat berpisah dengan pengasuhnya. Anak akan mau untuk bermain dan beraktivitas sendiri tanpa pengasuh atau orang tuanya. Anak pun sudah mulai mengenali orang asing di lingkungan terdekat. Dia mengenali ciri-ciri orang yang dekat dengan anak dan dia mengetahui pasti orang yang baru saja dia temui sehingga berpengaruh terhadap perilakunya yang terbatas.

Peran pengasuh sangat penting untuk pembentukan jati diri atau *self* anak. Interaksi dengan frekuensi yang tinggi mampu memberikan pengaruh perilaku terhadap anak. Anak akan meniru perilaku yang dilihat sehari-hari sehingg perilaku pengasuh memberikan pengaruh yang sangat kuat.

d. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak usia 1,5 sampai dengan 3 tahun pun dapat terlihat dari perilakunya. Anak sudah mulai bermain dengan teman sebaya. Anak belajar untuk bermain secara kooperatif sehingga nyaman dan senang dengan teman sebayanya. Perilaku lainnya adalah anak sudah dapat menjaga Kesehatan dirinya, missal dengan mencuci tangan dan mengeringkan sendiri. Kegiatan tersebut mencerminkan kemandirian anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Kemampuan lainnya adalah *toilet training.* Anak belajar

untuk melaksanakan kegiatan buang air besar/kecil dengan melakukannya sendiri dengan pendampingan orang tua/pengasuh. Perkembangan yang lainnya adalah anak mulai belajar untuk mempertimbangkan kebutuhan dan perasaan orang lain. Anak akan selalu bertanya kepada orang tua ketika akan melakukan sesuatu. Minimal dengan meminta izin orang tua. Perkembangan tersebut memberikan gambaran bahwa anak usia tersebut sudah mulai mengalami perkembangan sosial dengan baik. Berikut hal-hal yang menjadi ciri perkembangan sosial anak usia 1,5 sampai dengan 3 tahun.

a. Bermain dengan teman sebaya (misalnya,bermain kooperatif).
b. Mencuci dan mengeringkan tangan sendiri.
c. Kemampuan *toilet training* menjadi lebih matang.
d. Belajar untuk mempertimbangkan kebutuhan dan

e. Perkembangan Moral

Perkembangan yang lainnya adalah perkembangan moral anak. Anak akan mulai belajar untuk mengenali dan mempelajari konsep benar dan salah. Konsep tersebut dapat terbangun dengan perilaku dan kegiatan yang dia lakukan sehari-hari. dengan cara itulah anak akan mulai mengenali manakah kpnsep yang benar dan manakah yang salah. Anak

pun terbantu dengan penjelasan dan bimbingan dari orang tua.

4. Usia 3-6 tahun

Anak usia 3 sampai dengan 6 tahun mengalami perkembangan secara fisik, intelektual, emosi, sosial, dan moral. Berikut diuraikan perkembangan tersebut.

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik dapat terlihat secara jelas. Anak tumbuh dengan pesat, mulai dari berat dan tinggi badannya yang meningkat. Tanda-tanda perkembangan fisik anak usia tersebut di antaranya adalah anak dapat melompat dengan satu kaki dan berulang kali.anak sudah dapat menjaga keseimbangan. Anak pun sudah melompat dan menari dengan baik. Gerakan tubuhnya sudah mulai terlatih dengan baik. Ciri lain adalah keseimbangan dan koordinasi yang baik. Keseimbangan anak dapat terlihat ketika melakukan aktivitas ataupun saat bermain. Misal, anak akan jatuh, tubuhnya sudah miring dan mampu menjaga keseimbangannya sehingga tidak jatuh. Koordinasipun dapat dilihat dari cara anak bekerja sama dengan temannya saat bermain. Koordinasi tersebut dapat melatih anak untuk bekerja sama dengan teman yang lainnya.

Perkembangan fisik anak usia tersebut dapat terlihat juga pada oerkembangan motorik halus. Misalnya, anak sudah dapat menggambar persegi dengan sudut yang bagus. Anak dapat menggunakan bantuan alat dengan baik saat menggambar persegi, misalnya dengan penggaris. Anak pun sudah dapat meniru beberapa huruf. Kegiatan meniru dapat dilakukan dengan menebali huruf pada usia TK dan dapat meniru dengan melihat contoh bentuk huruf tersebut saat anak berusia SD. Perkembangan itulah yang menjadi tanda perkembangan fisik pada usia 3-6 tahun. Ciri-ciri perkembangan tersebut dapat disimpilkan sebagai berikut.

a. Melompat dengan satu kaki berulang kali.
b. Melompat dan menari dengan baik.
c. Keseimbangan dan koordinasi yang baik.
d. Memiliki keterampilan motorik halus (misalnya, dapat menggambar persegi dengan sudut yang bagus).
e. Mampu meniru menulis beberapa huruf.

b. Perkembangan Intelektual

Perkembangan intelektual anak usia 3 sampai dengan 6 tahun di antaranya adalah anak sudah dapat menggambar secara lengkap. Misal, anak sudah mulai menggambar orang dengan lengkap meskipun belum terbentuk dengan baik. Setidaknya anak sudah memvisualisasikan bagian tubuh

orang dalam bentuk gambar. Anak juga sudah mulai dapat menyelesaikan teka-teki. Teka-teki tersebut misalnya anak sudah dapat mencari dan menyelesaikan teka-teki permainan dalam bentuk *puzzle* atau mencari perbedaan dalam gambar.

Anak dapat berbicara dalam kalimat yang bisa dimengerti. Pengucapan anak sudah mulai jelas dan dapat disimak dengan baik. Selain itu, anak juga sudah mampu mendefinisikan kata-kata yang familiar. Kata-kata tersebut diperoleh anak dari apa yang dia dengar setiap harinya. Makin lama anak akan makin familiar dengan kata-kata yang dia dengar sehingga mulai untuk menirukan dan akan sering mengucapkannya. Oleh karena itu, orang tua atau pengasuh harus berhati-hati dalam mengucapkan kata-kata karena jika didengan oleh anak akan disimpan dalam memori dan ditiru.

Perkembangan intelektual lainnya adalah anak sudah mampu mengembangkan rasa suka dan tidak suka. Anak sudah mampu meluapkan rasa senangnya saat bermain sesuatu atau sedang makan makanan yang disukainya. Sebaliknya, anak juga dapat mengembangkan rasa ketidaksukaannya dengan sesuatu hal. Misalnya dengan perilaku yang tidak dia suka atau dengan makanan yang tidak disukai.

Perasaan lainnya adalah anak sudah dapat memahami hubungan sebab dan akibat dalam kaitannya dengan

kebutuhan, keinginan, atau pengalamannya sendiri. Misalnya, anak sudah dapat mengetahui bahwa kompor yang menyala itu panas dan akan dapat menyakiti saya jika disentuh. Gambaran peristiwa bahwa anak sudah mengenali hubungan sebab akibat karena anak dapat merasakan sesuatu disebabkan oleh tindakan yang dilakukannya.

Perkembangan intelektual lainnya adalah tampak saat anak dapat mengungkapkan ide, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi. Anak mulai mampu untuk mengungkapkan ide atau gagasannya baik kepada orang tua maupun pada orang terdekatnya. Anak mulai berpikir dan menemukan ide-idenya sendiri. Perkembangan lainnya adalah anak mampu mengajukan pertanyaan ketika anak menemukan sesuatu yang baru, ingin mengetahui sesuatu, dan mengalami kesulitan atau hal yang lainnya. Perasaan ingin tahu tersebut memicu anak untuk selalu bertanya dan berani mengungkapkan pertanyaan yang dimulai dari keluarga atau orang terdekatnya. Selain itu, anak usia tersebut sudah menunjukkan perannya untuk ikut serta dalam diskusi. Diskusi dimulai dari diskusi kecil dengan keluarga atau orang terdekatnya sehingga anak sudah mulai menyampaikan pendapatnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia 3 sampai dengan 6 tahun mengalami perkembangan intelektual yang ditandai sebagai berikut.

a. Dapat menggambar orang yang lengkap.
b. Dapat menyelesaikan teka-teki.
c. Berbicara dalam kalimat yang bisa dimengerti.
d. Mendefinisikan kata-kata yang familiar.
e. Telah mengembangkan rasa suka dan tidak suka.
f. Memahami hubungan sebab dan akibat dalam kaitannya dengan kebutuhan, keinginan, atau pengalamannya sendiri (misalnya, kompor panas menyakiti saya).
g. Mengungkapkan ide, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi.

c. Perkembangan Emosi

Perkembangan selanjutnya adalah perkembangan emosi. Anak usia 3 sampai dengan 6 tahun telah mengalami perkembangan emosi makin baik. Perkembangan tersebut ditandai dengan beberapa perilaku di antaranya adalah anak dapat mengidentifikasi gambar orang bahagia dan sedih dengan tepat. Anak akan dapat mengartikan ekspresi marah atau senang dengan baik. Anak juga sudah mulai dapat mengidentifikasi dan menirukan apa yang dilakukan oleh orangtua atau pengasuhnya. Hal tersebut digambarkan

dengan mekin sempurnanya anak untuk merekam segala sesuatu yang dilakukan orangtuanya atau orang terdekatnya sehingga dia akan menirukannya.

Perkembangan emosi lainnya adalah anak sudah mampu untuk membentuk citra dirinya dengan baik. Anak mampu berperilaku dan menunjukkan perilakunya kepada orang lain atas apa yang terjadi pada dirinya maupun ekspresinya terhadap suatu hal. Pencitraan tersebut terbentuk dengan baik. Perkembangan berikutnya anak telah mampu untuk berpisah lebih jauh dari orang terdekatnya. Misal, anak tidak akan menangis Ketika ditinggalkan oleh orangtuanya bekerja atau pergi dalam beberapa waktu. Anak sudah mulai menikmati beraktivitas tanpa ditunggui oleh orang terdekatnya. Yang terakhir adalah anak sudah mempu mengenali emosi yang kompleks, misalnya ragu atau malu. Anak sudah dapat menunjukkan keraguannya untuk memutuskan sesuatu. Ketika anak siminta memilih salah satu makanan yang disukainya, anak mulai bingung dan ragu untuk memilihnya karena sebenarnya anak ingin keduanya.

a. Dapat mengidentifikasi gambar orang bahagia dan sedih dengan tepat.
b. Mengidentifikasi dan meniru pengasuh.
c. Membentuk citra diri (*self*).
d. Bisa berpisah lebih jauh (secara fisik) dari orang terdekat.
e. Mampu mengenali emosi yang kompleks (misalnya ragu atau malu)

Anak juga sudah mampu menunjukkan rasa malu kepada orang lain, apalagi saat anak melakukan kesalahan atau sedang bertemu dengan orang asing atau orang yang baru dilihat. Dengan demikian, ciri-ciri perkembangan emosi anak usia 3 sampai dengan 6 tahun memiliki tanda-tanda sebagai berikut.

d. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak pada usia 3 sampai dengan 6 tahun telah mengalami perkembangan sosial makin baik, di antaranya sebagai berikut.

a. Berpakaian dan membuka baju tanpa bantuan kecuali mengikat sepatu.
b. Memainkan peran dalam permainan "pura-pura".
c. Mengikuti aturan permainan sederhana.
d. Mampu menentukan pilihan sendiri.
e. Dapat berbagi dan bergiliran.

f. Sering memiliki sahabat.
g. Suka memamerkan keterampilan kepada orang dewasa.
h. Akan menguji otoritas.
i. Dapat mengidentifikasi perbedaan dalam diri dan orang lain (misalnya, jenis kelamin, warna mata dan rambut).

Ciri yang pertama adalah anak dapat berpakaian dan membuka baju tanpa bantuan orang lain kecuali mengikat sepatu. Anak sudah dapat memakai baju dan melepasnya sendiri adalah perkembangan sosial yang sangat baik pada usia 3-6 tahun. Namun, anak sering mengalami kesulitan untuk menali sepatu dan masih membutuhkan bantuan orang lain. Tidak heran jika anak usia tersebut lebih nyaman memilih sepatu yang tidak ada talinya atau memakai perekat atau langsung pakai.

Di dalam permainan anak sudah mulai bermain peran. Anak akan berperan sesuai dengan imajinasinya dan menggerakkan permainan sesuai dengan perannya masing-masing. Permainan peran dapat juga dilakukan oleh dirinya sendiri atau dengan mengajak orang lain untuk ikut bermain peran. Selain itu, dalam permainan anak sudah mulai mengikuti aturan dalam permainan. Misalnya ketika diajak bermain *petak umpet,* anak sudah dapat melaksanakan peran dan aturan dengan baik. Jika si anak harus bertugas menjadi

penjaganya, dia pun akan melaksanakannya dengan baik tanpa ada penolakan.

Ciri perkembangan sosial berikutnya adalah anak sudah dapat menentukan pilihan sendiri. Anak akan memilih sesuatu sesuai dengan kesukaan dan keinginannya. Terkadang juga anak akan menangis jika pilihannya tidak dipenuhi atau tidak sesuai dengan apa yang diinginkannya.

Anak pada usia tersebut mengalami perkembangan sosial yang tampak dengan perilaku anak yang dapat berbagi dan bergiliran. Misalnya, anak sedang bermain dengan temannya. Anak akan dapat berbagi mainan dengan temannya dan bergiliran dalam memainkannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak makin baik. Anak juga sudah mulai mengenal teman dan sahabat. Kedekatan anak di usia tersebut akan menumbuhkan anggapan bahwa teman dekatnya adalah sahabatnya.

Anak usia tersebut juga sudah mampu melakukan berbagai hal, baik sendiri maupun dibantu orang lain. Misalnya, anak akan dapat menari dengan baik, menyanyi dengan lafal yang jelas, atau mewarnai. Kemampuan anak akan membuat bahagia dan memamerkannya kepada orang lain terutama kepada orang tuanya atau orang terdekatnya. Anak akan merasa bahagia jika mendapat pujian atau apresiasi atas apa yang telah ditunjukkannya.

Perkembangan sosial anak dapat terliha dari kemampuan anak untuk menguji otoritas. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami kepemilikan barang yang ada di rumah atau yang menjadi miliknya. Misalnya, mainan atau benda-benda yang sering dia lihat. Selanjutnya, anak dapat mengidentifikasi perbedaan dalam diri dan orang lain. Misalnya, anak dapat membedakan jenis kelamin, warna mata, dan rambut. Anak makin pandai untuk menunjukkan perbedaan terutama yang dapat dia lihat secara langsung.

e. Perkembangan Moral

Perkembangan moral anak usia 3-6 tahun tampak pada perilaku berikut.

a. Melindungi diri dan membela haknya.
b. Memahami perilaku yang menghasilkan hadiah atau hukuman.

Anak dapat melindungi diri dari ancaman dan sesuatu yang membahayakan pada dirinya. Anak sudah mengetahui manakah yang aman dan yang membahayakan bagi dirinya sehingga muncul perilaku untuk melindungi dirinya. Anak juga dapat membela haknya dari orang lain. Misalnya, mainannya dibawa oleh temannya dan belum dikembalikan,

maka anak akan berani untuk mengatakan jika itulah adalah miliknya dan akan memintanya Kembali.

Perilaku yang mencerminkan perkembangan moral anak lainnya adalah anak memahami perilaku yang menghasilkan hadiah atau hukuman. Anak dapat menentukan apa yang harus dilakukannya sehingga anak akan memeroleh hadia. Begitu pula sebaliknya, anak akan mengetahui perilaku manakah yang jika dilakukan akan menimbulkan hukuman bagi anak. Dengan demikian, anak akan dapat menentukan perilakunya agar tidak mendapatkan hukuman.

Perilaku anak dalam berbagai kegiatan sudah mulai bertambah aktif. Anak akan melakukan aktivitas bermain tetapi belum terkontrol dengan baik. Oleh karena itu, anak masih memerlukan kontrol dari luar, yaitu dari orangtua atau orang terdekat. Anak masih perlu diawasi pada saat bermain atau melakukan beberapa aktivitas.

5. Usia 6-12 tahun

Anak usia 6-12 tahun adalah usia anak sekolah dasar (SD) yang sudah dapat beraktivitas dengan baik dan sudah lepas dari orang tua. Anak telah mengalami perkembangan fisik secara signifikan, perkembangan intelektual yang makin

baik, perkembangan emosi yang makin terkontrol, perkembangan sosial, dan moral yang juga makin baik.

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan anak pada usia 6-12 tahun telah berkembang dengan baik. Pertumbuhan anak telah tampak dari tinggi dan berat badan. Tinggi dan berat badan anak pun akan meningkat pada tingkat yang stabil. Pertumbuhan tersebut menandakan bahwa anak tumbuh dan berkembang dengan baik.

Anak mulai aktif dan dapat beraktivitas dalam lingkup yang lebih luas. Perilaku yang menandai perkembangan fisik anak usia tersebut adalah anak dapat berolah raga dan mengembangkan keterampilan baru dengan baik. Olah raga identik dengan aktivitas dan olah tubuh untuk melakukan suatu kegiatan. Anak dapat melakukan beberapa olah raga dengan baik dan lebih lincah. Anak juga mampu untuk mengembangkan keterampilan baru dari apa yang dipelajari maupun dari yang diketahuinya. Keterampilan tersebut dapat menambah pengetahuan atau kecerdasan anak.

Aktivitas anak yang meningkat dengan pesat menjadikan anak dapat menemukan banyak teman sehingga dapat melatih anak untuk dapat berkoordinasi dengan baik. Anak akan memiliki teman yang makin banyak dan dapat

bekerja sama dengan teman-temannya secara kooperatif. Dampak lain dari meningkatnya aktivitas anak adalah kekuatan tubuh anak makin meningkat. Anak dapat melakukan beberapa aktivitas yang berat dan terlatih dengan baik. Oleh karena itu, proporsi tubuh anak makin mirip dengan orang dewasa. Hal tersebut disebabkan oleh aktivitas yang sering dan akan membentuk fisik yang makin bagus.

Koordinasi motorik halus anak dapat berkembang dengan baik. Anak dapat menulis dan menggambar dengan rapi dan bagus. Anak-anak sudah dapat memperhatikan kerapian dan akan berkarya secara maksimal sehingga hasilnya memuaskan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan jika ciri perkembangan fisik anak usia 6-12 tahun sebagai berikut.

a. Dapat berolahraga dan mengembangkan keterampilan baru.
b. Tinggi dan berat badan meningkat pada tingkat yang stabil.
c. Meningkatnya sistem koordinasi dan kekuatan tubuh.
d. Proporsi tubuh menjadi mirip dengan orang dewasa.
e. Koordinasi motorik halus berkembang dengan baik (misalnya, keterampilan menulis dan menggambar).

b. Perkembangan Intelektual

Perkembangan intelektual pada anak usia 6 sampai 12 tahun di antaranya sebagai berikut.

a. Kemampuan verbal meningkat menjadi lebih kompleks (misalnya menceritakan lelucon, membuat permainan kata-kata).
b. Mengajukan pertanyaan berorientasi fakta (misalnya ingin tahu "bagaimana", "mengapa" dan "kapan").
c. Dapat memahami ide-ide abstrak
d. Menilai keberhasilan berdasarkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.
e. Ingin mengembangkan keterampilan dan menjadi kompeten.
f. Menyukai proyek yang berorientasi pada tugas (misalnya menjahit, kerajinan kayu).
g. Belajar berpikir sistematis tentang benda-benda konkret.
h. Mempelajari konsep "masa lalu", "sekarang", dan "masa

Perkembangan intelektual ditandai dengan kemampuan verbal meningkat menjadi lebih kompleks. Misalnya, anak mulai dapat menceritakan lelucon, tentang apa yang dialaminya atau membuat permainan kata-kata. Anak sudah mampu bercerita dengan lengkap dan runtut, susunan kalimatnya makin baik, dan cerita sudah

mencerimankan alur cerita dengan baik. Selain itu, anak sudah mampu untuk mengajukan yang pertanyaan berorientasi pada fakta. Misalnya anak sudah mulai ingin tahu “bagaimana”, “mengapa” dan “kapan” tentang keadaan yang ada di sekitarnya.

Anak mulai memahami ide-ide yang abstrak dan dapat membayangkan terkait dengan apa yang dia dengar. Ide-ide akstrak tersebut mencerminkan bahwa anak mulai menunjukkan perkembangan intelektual yang makin baik. Kemampuan yang lain adalah anak mampu menilai keberhasilan berdasarkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Anak mulai terampil untuk membaca dan mamahami isi bacaan dengan baik. Begitu juga dengan kemampuan menulis, anak sudah mampu menulis dengan runtut dan isinya makin baik. Selain itu, anak juga makin terampil dalam berhitung. Kemampuan berhitung anak makin meningkat dan makin baik serta sudah dapat berhitung pada tingkat sulit karena makin banyak pengetahuan yang diterima dan dipahaminya.

Perkembangan intelektual tercermin dengan keinginan anak untuk mengembangkan keterampilan dan menjadi kompeten. Keterampilan dapat beragam dan bervariasi sesuai dengan kemampuan dan keinginan anak. Anak juga ingin lebih kompeten pada bidang tertentu atau sesuai

dengan keinginan dan kesukaannya. Anak pada masa ini juga mulai menyukai proyek yang berorientasi pada tugas. Misalnya anak mulai suka dengan kegiatan menjahit atau kerajinan kayu. Anak makin kreatif untuk menghasilkan karya-karya yang menarik. Kegiatan itu, mampu melatih dan mengasah kreativitas dan inovasi anak.

Anak usia tersebut mulai belajar berpikir sistematis tentang benda-benda konkret. Anak selalu merasa ingin tahu tentang apa yang dilihat dan menanyakan sesuatu yang lebih kritis. Keingintahuannya menjadi penambah pengetahuan dan wawasan anak sehingga menjadi pribadi yang kritis. Anak juga mulai memelajari konsep "masa lalu", "sekarang", dan "masa depan". Hal tersebut dapat dipelajari dari peristiwa-peristiwa yang telah dialami oleh anak.

c. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi anak pada usia tersebut ditandai dengan beberapa perilaku berikut.

a. Bertindak sangat mandiri dan percaya diri
b. Diri (*self*) mulai terbentuk dengan lebih jelas
c. Suka kasih sayang dari orang dewasa
d. Lebih mandiri
e. Dapat mengidentifikasi apa yang dia rasakan.
f. Dapat membedakan antara keinginan, motif, dan tindakan

Anak pada usia tersebut sering bertindak mandiri dan percaya diri. Anak mulai dapat melakukan berbagai kegiatan sendiri dan mandiri terutama untuk kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari, mulai dari makan, mandi, memakai baju sendiri, dan mulai tidur di kamar sendiri. Anak juga mulai percaya diri dalam berbagai hal terutama untuk menyampaikan sesuatu, melakukan tindakan, atau beberapa kegiatan lainnya. Percaya diri tersebut dapat membentuk diri anak dengan lebih jelas. Anak akan memiliki kepribadian yang lebik terbentuk yang tercemrin dari perilakunya.

Perkembangan emosi anak pada usia tersebut juga dapat dilihat dari perilaku anak yang suka dengan kasih sayang dari orang dewasa. Misalnya, mendapat perhatian dari orang tua, saudara, teman, atau orang terdekat lainnya. Anak sudah dapat menjalin hubungan dengan orang lain selain keluarga dan dapat merasakan kasih sayang dari orang lain untuk menjalin hubunngan pertemanan atau lainnya. Anak juga dapat mengidentifikasi apa yang dia rasakan. Anak makin peka terhadap apa yang terjadi di lingkungannya. Anak akan mulai merespon dengan sikap dan perilakunya. Misal, orang tuanya sedang sakit, anak akan dapat merasakan kesedihan atas keadaan yang terjadi di rumahnya. Selain

sedih, anak akan mulai memahami posisinya yang harus menjaga dan merawat orangtuanya yang sakit.

Perilaku yang mencerminkan perkembangan emosi lainnya adalah anak dapat membedakan antara keinginan, motif, dan tindakan. Keinginan (*intention*) adalah niat yang timbul pada individu untuk melakukan sesuatu (Shields & Ward, 2011). Hal ini berarti bahwa keinginan itu adanya niat untuk melakukan atau memiliki sesuatu dari hatinya secara sadar. Sedangkan motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan. Motif menggambarkan hubungan antara sistematik dengan suatu respon atau dengan suatu keadaan dorongan tertentu (Ghufron dan Risnawita, 2012).

Motif pada diri seseorang diwujudkan dalam suatu perilaku yang mengarah pada tujuan untuk mencapai sasaran kepuasan. Pernyataan lain tentang motif disampaikan oleh Sherif & Sherif (1956) bahwa motif diartikan sebagai suatu istilah generik yang terdiri atas semua faktor internal dan mengarah pada berbagai jenis perilaku. Tujuannya adalah untuk memengaruhi semua pengaruh internal, seperti kebutuhan (*needs*) yang berasal dari fungsi-fungsi organisme, dorongan, dan keinginan, aspirasi, dan selera sosial, dan bersumber dari fungsi tersebut. Giddens (1991:64) mengatakan bahwa motif adalah *impuls* atau dorongan yang

menghasilkan energi pada tindakan manusia sepanjang lintasan kognitif/perilaku ke arah pemuasan kebutuhan.

d. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak usia 6 sampai dengan 12 tahun di antaranya sebagai berikut.

a. Berpartisipasi dalam kegiatan komunitas.
b. Senang bekerja dan bermain dengan orang lain.
c. Kebanyakan bermain dengan teman yang sama dengan gendernya.
d. Identitas grup yang kuat.
e. Belajar untuk berprestasi dan bersaing.
f. Meniru dan mengidentifikasi orang dewasa yang *gender*nya sama.

Anak usia tersebut sudah mulai menunjukkan perkembangan sosial yang makin baik, yaitu anak mulai berpartisipasi dalam kegiatan komunitas. Komunitas tersebut melatih anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Di dalam komunitas tersebut anak pun sudah mulai senang untuk bekerja dan bermain dengan orang lain. Anak-anak sudah menemukan teman dekat dan mulai berinteraksi dengan baik terutama saat bermain atau bekerja bersama-sama.

Kebahagiaan anak bertemu dengan teman yang cocok dan dekat memunculkan kebiasaan baru. Waktu anak bermain dengan teman-temannya sangat lama dan lebih dari biasanya. Anak usia tersebut sudah mulai senang untuk berteman dan bermain dengan teman sesama gender. Pertemanan dalam suatu komunitas memunculkan grup dan identitas grup tersebut sangat kuat. Selin itu, anak sudah memiliki rasa untuk berprestasi dan bersaing dengan temannya. Biasanya anak bersaing dalam hal pembelajaran di sekolah. Ciri yang terakhir adalah anak meniru dan mengidentifikasi orang dewasa yang gendernya sama.

e. Perkembangan Moral

Perkembangan moral anak usia 6-12 tahun telah mengalami perkembangan perilaku telah meningkat dengan pesat. Anak sudah memiliki komunitas, bersosialisasi, dan memiliki grup. Kondisi tersebut berpotensi memunculkan konflik pada anak teutama dengan teman sebaya. Selain itu, konflik juga terjadi dengan orang tua yang mungkin disebabkan oleh hal-hal kecil.

Anak juga sudah mulai memahami konsep adil yang kuat. Adil dalam hal ini dapat terjadi karena perlakuan orang tua yang dirasakan tidak adil oleh anak. Selain itu, anak memahami bahwa aturan itu sangat penting dan harus

diikuti. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan sebagai berikut.

a. Mulai mengalami konflik antara nilai (*value*) orang tua dan nilai (*value*) dari teman sebaya.
b. Mulai muncul konsep adil yang kuat.
c. Memahami bahwa aturan itu penting dan harus diikuti

C. Dunia Anak dan Arti Penting Bermain Bagi Anak

Bermain memungkinkan anak-anak untuk menggunakan kreativitas mereka sambil mengembangkan imajinasi, ketangkasan, dan kekuatan fisik, kognitif, dan emosional mereka. Bermain penting untuk perkembangan otak yang sehat. Melalui bermainlah anak-anak pada usia yang sangat dini terlibat dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka.

Bermain memungkinkan anak-anak untuk menciptakan dan menjelajahi dunia yang dapat mereka kuasai (dunia fantasi), belajar menaklukkan ketakutan mereka, mempraktikkan peran orang dewasa. Permainan ini bisa dilakukan bersama dengan anak-anak lain (baik yang seusia maupun beda usia), pengasuh, orang tua, atau orang dewasa lainnya. Bermain membantu anak-anak mengembangkan kompetensi baru yang mengarah pada

peningkatan kepercayaan diri dan ketahanan yang mereka perlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Bermain bebas memungkinkan anak-anak belajar bagaimana bekerja dalam kelompok, berbagi, bernegosiasi, menyelesaikan konflik, dan belajar keterampilan advokasi diri. Ketika bermain, anak-anak mempraktikkan keterampilan mengambil keputusan, berproses sesuai dengan kemampuan mereka sendiri, menemukan bidang minat mereka sendiri, dan akhirnya terlibat sepenuhnya dalam minat yang ingin mereka kejar.

Idealnya, sebagian besar permainan melibatkan orang dewasa, tetapi ketika permainan dikendalikan oleh orang dewasa, anak-anak mengikuti aturan dan arahan orang dewasa sehingga kehilangan beberapa manfaat yang ditawarkan permainan, terutama dalam mengembangkan kreativitas, kepemimpinan, dan keterampilan kelompok. Berbeda dengan permainan pasif (permainan dalam gawai), permainan di luar ruangan (outdoor) mampu membentuk tubuh yang sehat. Bahkan, hasil penelitian menyarankan untuk bermain tidak terstruktur merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan tingkat aktivitas fisik pada anak-anak, yang merupakan salah satu strategi penting dalam menurunkan obesitas pada anak.

Bermain merupakan bagian dari lingkungan akademik. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sekolah memperhatikan perkembangan sosial dan emosional anak-anak serta perkembangan kognitif mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui aktivitas bermain mampu membantu anak-anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, meningkatkan kesiapan belajar anak, perilaku belajar, dan keterampilan memecahkan masalah. Pembelajaran sosial-emosional paling baik diintegrasikan dengan pembelajaran akademik. Bermain bebas memungkinkan terjadinya interaksi teman sebaya dimana menjadi komponen penting dari pembelajaran sosial-emosional.

BAB 4
KECERDASAN EMOSI

A. Pengertian Kecerdasan Emosi

Pada bagian ini, kita akan membahas apa sih kecerdasan emosi itu? Ungkapan kecerdasan emosi relatif baru, dipopulerkan pada pertengahan 1990-an oleh buku Daniel Goleman. Konsep-konsep yang mendefinisikan kecerdasan emosi dan keterampilan yang terkait, sebetulnya telah ada selama bertahun-tahun. Hal ini memungkinkan dasar penelitian yang kuat untuk pengembangan teori dari konstruk kecerdasan emosi dengan baik.

Kecerdasan emosi (EI) mengacu pada kemampuan orang untuk memproses emosi secara efektif. Hal ini terkait dengan potensi orang untuk mengelola emosi. Sebaliknya, "secara emosional" perilaku cerdas (Emotional Intelligence Behavior)" mengacu pada seberapa efektif orang benar-benar berperilaku dalam kehadiran emosi yang dirasakan dan pikiran bermuatan emosi. Sederhananya, perilaku tidak cerdas secara emosi terjadi ketika emosi dan pikiran menghambat tindakan yang efektif, dan perilaku yang cerdas

secara emosional terjadi ketika emosi dan pikiran tidak menghalangi tindakan yang efektif, atau ketika mereka memfasilitasi tindakan yang efektif. Kecerdasan emosi (sebagai kemampuan) adalah satu set proses yang dihipotesiskan untuk mempromosikan perilaku yang cerdas secara emosi.

Kecerdasan emosi telah terbukti menjadi salah satu faktor terkuat apakah anak itu akan sukses di kemudian hari. Seorang anak dengan kecerdasan emosi (EQ) yang tinggi memiliki pengendalian diri, ketahanan, dan empati yang baik dimana semua faktor tersebut membantu membangun fondasi untuk kehidupan yang lebih membumi, memuaskan, dan sukses.

Lebih lanjut, seorang anak dengan kecerdasan emosi yang tinggi akan dapat lebih memahami dan mengatur emosinya sendiri, terlibat dalam hubungan yang lebih efektif dan empatik dengan orang lain, membuat keputusan yang lebih baik, menjadi tangguh dan adaptif, dan memungkinkan anak untuk mengelola stres dan keadaan hidup lebih efektif. Ada banyak penelitian untuk mendukung gagasan bahwa kecerdasan emosional yang lebih tinggi dikaitkan dengan hasil yang lebih baik untuk anak-anak dan remaja, termasuk peningkatan kinerja akademik dan berkurangnya perilaku

bermasalah di sekolah, peningkatan kepercayaan diri, dan kesadaran emosi yang lebih baik.

B. Kecerdasan Emosi Anak

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan emosi memainkan peran sentral dalam perkembangan anak-anak baik dalam bidang akademik, pribadi, dan kehidupan sosial. Emosi mendorong fokus anak yang berdampak pada pembelajaran, memori, dan perilaku anak. Kemampuan mengatur emosi misalnya dapat membantu siswa untuk tetap bertahan fokus di kelas dan menangani situasi yang menimbulkan kecemasan seperti mengikuti tes. Memang,anak-anak dengan keterampilan kecerdasan emosi yang lebih tinggi cenderung mengalami prestasi akademik yang lebih tinggi daripada anak-anak dengan keterampilan kecerdasan emosi yang lebih rendah. Ada juga kemungkinan bahwa beberapa keterampilan kecerdasan emosi akan berinteraksi dengan kecerdasan lain untuk memprediksi prestasi akademik, sehingga anak-anak dari tingkat yang sama kecerdasannya akan tampil berbeda di sekolah tergantung pada tingkat kecerdasan emosi mereka. Misalnya, seorang siswa yang sangat cerdas yang menjadi cemas selama ujian mungkin gagal karena dia belum mempelajari strategi yang efektif untuk mengatasi masalah

tersebut. Jadi, memberikan pelatihan dalam keterampilan emosi dapat mengarah pada pencapaian akademik yang lebih besar

Anak-anak dengan kecerdasan emosi yang lebih tinggi secara sosial juga cenderung berperilaku dengan cara yang lebih sesuai, tidak agresif di sekolah, dan cenderung relatif populer, berperilaku prososial, dan merasa aman saat berinteraksi di lingkungan sosialnya. Sebaliknya, anak dengan keterampilan kecerdasan emosi rendah dikaitkan dengan perilaku bermasalah seperti penggunaan alkohol dan tembakau, kecemasan, dan depresi, kesehatan fisik dan psikologis yang buruk,dan terlibat dalam kasus kekerasan. Ketidakmampuan untuk menilai ekspresi emosional orang lain secara langsung terkait dengan rasa permusuhan dan agresi pada anak-anak. Singkatnya, anak-anak agresif lebih banyak memiliki emosi permusuhan pada orang lain daripada anak-anak yang tidak agresif. Sebaliknya, anak-anak yang terampil dalam persepsi emosi memiliki interaksi sosial yang lebih positif. Anak yang dapat mengekspresikan emosinya secara efektif, baik verbal maupun nonverbal, cenderung mematuhi dengan baik aturan dan norma masyarakat untuk mengkomunikasikan perasaan mereka. Hal ini penting karena siswa yang mampu mengembangkan hubungan sosial yang berkualitas di sekolah merasa lebih

nyaman di lingkungan sekolah, mendapat dukungan yang lebih baik dari guru dan teman sebaya, dan membentuk keterikatan yang lebih sehat dengan sekolah. Jadi mengajarkan literasi emosi kepada anak-anak adalah salah satu cara penting untuk mengembangkan potensi diri anak, yang nantinya akan mempengaruhi banyak aspek kehidupan anak.

C. Cara Meningkatkan Kecerdasan Emosi

Bagaimana hubungan kecerdasan emosi dengan kesejahteraan anak? Apakah kecerdasan emosi membantu membentuk kesuksesan jangka panjang anak? Sederhananya, ya kecerdasan emosi sangat penting bagi kesejahteraan dan kesuksesan anak di masa depan. Orang tua atau guru bisa mengajari anak keterampilan kecerdasan emosi melalui aktivitas sederhana yang dilakukan sehari-hari.

Anak-anak tidak dilahirkan dengan keterampilan kecerdasan emosi. Sebaliknya, mereka akan mengembangkan keterampilan ini atau tidak mengembangkannya tergantung dari situasi dia tumbuh dan berkembang. Anak-anak akan mencontoh bagaimana cara mengelola emosi dari lingkungan sekitarnya, terutama dari orang tua dan orang dewasa lainnya (misalnya guru, kakak, kakek-nenek). Anak-anak juga mempelajari keterampilan kecerdasan emosi dengan meniru

apa yang mereka lihat di televisi, pengalaman atau peristiwa yang dialami, belajar dari kesalahan mereka, dan dengan menanggapi gaya pengasuhan yang berbeda. Perkembangan kecerdasan emosi mereka sebagian besar berada di tangan orang tua. Meskipun kepribadian dan kecerdasan emosi sangat berbeda, temperamen atau kepribadian dasar seorang anak terkadang akan mempengaruhi keterampilan kecerdasan emosinya.

Sederhananya, kecerdasan emosi melibatkan serangkaian keterampilan yang memungkinkan anak untuk memahami dan memanfaatkan emosi dengan cara yang mengarah pada kesadaran diri yang lebih akurat (self-awareness), kepercayaan diri yang lebih besar, penanganan yang lebih efektif, hubungan sosial yang lebih kuat, pengambilan keputusan yang lebih baik, serta kesuksesan akademik dan pekerjaan yang lebih besar. Kecerdasan emosi tidak berarti bahwa anak harus menceritakan semua yang dia rasakan kepada orang lain. Sebaliknya, keterampilan kecerdasan emosi akan memungkinkan anak untuk menghadapi pengganggu, menangani tekanan, atau menjadi termotivasi untuk melakukan yang terbaik.

Untuk melatih kecerdasan emosi anak bisa dilakukan melalui interaksi sosial yang menyenangkan seperti aktivitas bermain anak, salah satunya adalah permainan tradisional.

Berikut beberapa cara yang bisa dilakukan orang tua untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak.

1. **Meningkatkan Kesadaran Diri Emosi (*Emotional Self-Awareness*)**

Emotional Self-Awareness melibatkan tiga komponen, yaitu: memahami emosi yang sedang terjadi, mengetahui apa yang memicu emosi itu, dan akhirnya, menyadari dampak emosi yang dirasakan pada orang lain. Meskipun keterampilan ini mungkin terdengar sangat tinggi untuk anak-anak, tidak ada salahnya untuk mulai mengajari anak-anak keterampilan ini sejak dini. *Emotional Self-Awareness* berarti mengajari anak untuk mengenali emosi mereka saat itu terjadi dan kemudian membuat pilihan proaktif tentang apa yang harus dilakukan, daripada bereaksi terhadap emosi secara impulsif.

Terdapat tiga strategi yang bisa digunakan untuk meningkatkan *emotional self-awareness*, sebagai berikut.

a. **Mengidentifikasi dan memberi nama emosi yang dirasakan**

Anak-anak perlu tahu bagaimana mengenali perasaan mereka. Orangtua dapat membantu anak Anda dengan memberi nama pada emosinya. Contohnya saat

anak kesal karena kalah dalam permainan, orang tua bisa mengatakan, “Sepertinya kakak sedang sangat marah sekarang. Apakah itu benar?" Kata-kata emosi seperti “marah”, “kesal”, “pemalu”, dan “menyakitkan” dapat berfungsi membangun kosakata untuk mengungkapkan perasaan. Jangan lupa untuk membagikan kata-kata untuk emosi positif juga, seperti “gembira” atau “bersemangat”.

b. Memahami penyebab munculnya emosi tersebut

Setelah anak mampu mengidentifikasi emosi yang sedang dirasakan, orang tua dapat mengajarkan untuk mengidentifikasi penyebab munculnya emosi tersebut. Contohnya apa yang menyebabkan aku kesal dalam bermain lompat tali? Karena aku kalah dalam bermain. Apa yang menyebabkan aku kalah dalam bermain lompat? Karena aku kurang fokus dan berlatih lompat tali. Ketika anak mampu mengenali penyebab munculnya emosi yang dia rasakan, anak akan belajar dari pengalaman itu untuk mengelola emosinya di masa yang akan datang.

c. Menyadari dampak emosi yang dirasakan ke orang lain

Setelah mengetahui nama dan penyebab munculnya emosi yang dirasakan, anak dapat diajari untuk melihat

bagaimana dampak dari emosi yang dirasakan ke orang lain. Contohnya saat anak menangis karena kalah dalam bermain, ia tidak lagi diajak oleh teman-temannya bermain. Ketika anak menyadari bahwa temannya tidak mau bermain bersama lagi karena ia menangis saat kalah bermain, maka anak diajarkan keterampilan yang tepat untuk merespon kekalahan yang diterimanya dengan cara yang lebih tepat, misalnya dengan mengatakan "Yah… aku kalah lagi, mungkin aku bisa menang jika nanti aku sudah banyak berlatih."

2. Tunjukkan Empati

Empati membutuhkan keterampilan seseorang untuk dapat mengambil perspektif orang lain; dengan kata lain, dasar dari empati adalah keterampilan kognitif. Anak-anak prasekolah memiliki kemampuan yang sangat terbatas untuk mengambil perspektif orang lain.

Mengapa empati itu penting? Tanpa kemampuan berempati, anak akan menjadi sangat egois, mempertimbangkan masalah hanya dari sudut pandangnya saja. Empati memberi anak akan adanya pilihan. Ketika anak memeriksa suatu masalah dari sudut pandang seorang teman, tersedia banyak pilihan untuk kemungkinan reaksi perilaku yang berbeda. Contohnya saat anak menyerobot giliran

bermain, orang tua bisa berdialog dengan anak dengan mengatakan "jika giliran bermainmu diambil orang lain, apa yang kamu rasakan? Apakah kamu akan merasa kesal?" Menurutmu, apakah temanmu akan mengalami perasaan kesal seperti yang kamu rasakan?" Orangtua bisa mengajarkan anak untuk melihat apa yang dirasakan orang lain akibat dari perbuatan yang dilakukan. JIka anak menyadari bahwa perilakunya menimbulkan emosi yang tidak menyenangkan, anak bisa diajarkan keterampilan sosial baru yang lebih adaptif dan bisa diterima di lingkungan sosialnya.

3. Ajarkan Keterampilan Penanganan Masalah (*Coping Skill*) yang Sehat

Begitu anak-anak memahami emosi mereka, mereka perlu belajar bagaimana menangani emosi-emosi itu dengan cara yang sehat. Mengetahui cara menenangkan diri, menghibur diri, atau menghadapi ketakutan merupakan bentuk dari mengelola emosi secara sehat.

Orang tua bisa mengajarkan keterampilan khusus mengelola emosi. Misalnya,teknik relaksasi saat marah. Anak dapat mempelajari cara menarik napas dalam-dalam beberapa kali saat mereka marah untuk menenangkan tubuhnya.

Orang tua juga dapat membantu anak untuk mengatur perasaan mereka melalui aktivitas yang menyenangkan, seperti mewarnai gambar, membaca buku lelucon favorit, dan mendengarkan musik yang menenangkan. Aktivitas menyenangkan tersebut menjadi media anak untuk menyalurkan dan menenangkan emosi mereka. Masukkan barang-barang tersebut ke dalam kotak khusus dan ketika anak-anak sedang kesal, ingatkan mereka untuk pergi mengambil alat untuk menenangkan diri dan berlatih menggunakan alat mereka untuk mengelola emosi mereka.

4. Kembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah

Salah satu tahap dari membangun kecerdasan emosi adalah melibatkan bagaimana belajar memecahkan masalah. Setelah perasaan diidentifikasi dan dikelola, langkah selanjutnya adalah mencari cara untuk memperbaiki masalah yang terjadi.

Contohnya, ketika anak marah karena diganggu kakaknya saat mereka bermain video game, orang tua dapat membantu anak mengidentifikasi setidaknya lima cara mereka dapat memecahkan masalah ini. Solusi yang dikemukaan anak tidak harus berupa ide yang bagus. Tujuan awal adalah membiasakan anak untuk bertukar pikiran. Setelah mereka mengidentifikasi setidaknya lima solusi yang

mungkin, bantu mereka menilai kelebihan dan kekurangan dari masing-masing solusi. Kemudian, dorong mereka untuk memilih opsi terbaik.

Dalam hal ini, orang tua bertindak sebagai fasilitator, bukan pemecah masalah yang sebenarnya. Berikan bimbingan bila perlu tetapi berusahalah untuk membantu anak melihat bahwa mereka memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah sendiri secara damai dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Prayogi, Ryan dan Endang Danail. 2016. ”Pergeseran Nilai-Nilai Budaya pada Suku Bonai sebagai *Civic Culture* di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau.” *Jurnal HUMANIKA* Vol. 23 No. 1 hlm. 61-79.

Horton, P. B & Chester L. H. (1996). Sosiologi. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Koentjaraningrat. (2003). Pengantar antropologi I. Jakarta: PT Rineka Cipta.

_____. (2009). Pengantar ilmu antropologi. Jakarta: Rineka Cipta.

M. Nur Ghufron Dan Rini Risnawita S, Teori-Teori Psikologi, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), Hal 83 2

Asmani, Jamal Ma’ruf. (2014). Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Jogjakarta: DIVA Press.

Barnawi & M. Arifin. (2015). Strategi & Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Karakter. Yogjakarta: AR-RUZ MEDIA.

Boro, Jogen et al. (2015). *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS) sVolume 20 Issue 3 Ver. V1, March 2015: 87-91.*

Doni Koesoema. (2007). Pendidikan Karakter. Strategi Mendidik Anak di zaman Global. Jakarta: Grasindo. H. 218.

Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Jakarta. DhifaPublisher. 2003. H. 422.

Farida, S. (2016). Pendidikan karakter dalam prespektif islam. *KABILAH: Journal of Social Community*, *1*(1), 198-207.

Hapidin, H. & Yenina, Y. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *10* (2), 201-212

Hernowo. (2004). *Self Digesting: Alat Menjelajahi dan Mengurai Diri*. Bandung. Mizan Media Utama.

Hidayah, Nurul. (2015). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.* Lampung: Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.

Jalil, Abdul. (2012). *Karakter Pendidikan Untuk Membentuk Pendidikan Karakter*. Kudus: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus.

Jjoossee, Jose. (2012). *Bermain sambil belajar.* Diambil pada tanggal 18 Juni 2016 dari http://bermainsambilbelaja.blogspot.com/.

Kovačević, Tatjana and Siniša Opić. *Croatian Journal of Education Volume 16 No. , 2014: 95-112. Contribution of Traditional Games to The Quality of Student Relatian*

and Frequency of Student Socialization in Primary Education. Kroasia.

Maunah, Binti. 2015. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa*. Tulungagung: IAIN Tulungagung.

Ngazizah, N., Linda, R. F. C., & Fakhrina, A. (2019). Pendampingan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Untuk. *The 9th University Research Colloqium (Urecol)*, *9*(2).

Raymond J. Corsini. (1994). Encyclopedia of Psichology. United State America. Intercience Publication. 1994.

Ridwan, M., & Ridwan, M. (2016, March). Pendidikan karakter berbasis permainan tradisional siswa sekolah dasar di sumenep madura. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)"* (pp. 131-135). Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Prodi Bimbingan dan Konseling.

Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *1*(1).

Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini.* Yogyakarta: Hikayat Publishing.

INDEKS

A

adegan, 18
afektif, 23
akhirat, 15
akhlak, 28, 29
aktivitas, 5, 7, 11
Alam, 26
aspek, 27, 31

B

babak, 21, 22
bangsa, 7, 8, 23, 29, 32, 38, 45, 46
Batuampar, 18
bedil, 18
Benthikan, 12, 13
berbudaya, 7, 37, 38, 44, 45
berekreasi, 5, 37
berfantasi, 5, 37
berinteraksi, 7, 17, 23
berkarakter, 7, 28, 31, 33, 37, 38, 44, 45
berkorelasi, 36
berkreasi, 5, 37
bermain, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 23, 24, 25, 38, 39, 41, 43, 44
berolah raga, 5, 37
berwawasan, 32
bidang, 6, 30
blandring, 20
Bola Bekel, 11
budaya, 5, 6, 7, 8, 9, 23, 33, 36, 37, 39, 40, 45
budi pekerti, 28

C

cerdas, 17
ceroboh, 21
cipta, 26
Condet, 18
Congklak, 9, 10

D

daerah, 5, 8, 9, 23, 34, 36, 38, 40, 41, 43
dakon, 9
daring, 36, 40, 41, 42, 43
daya, 5, 11, 26
Demokratis, 32
Departemen, 31
dewasa, 17, 21
diameter, 18
disiplin, 6, 28, 33, 34, 35, 37, 44, 46
Disiplin, 31
drama, 9
Dusun, 40, 42

E

efektif, 6, 30
efisien, 30
egaliter, 26
Egrang, 14
ekonomi, 43

eksis, 16
eksistensi, 8
ekspresi, 6
elektronik, 36
emosi, 7, 13, 14
emosional, 6, 21, 28
engklek, 16, 23
esensi, 29
evaluasi, 41, 42, 43

F

faktor, 7
film, 18, 19, 30
Filosofi, 11
fisik, 5, 6, 7, 8, 23
fleksibel, 5
formal, 38

G

gawai, 36, 39, 41, 43, 44
generasi, 7, 26, 34, 37, 38, 44, 45, 46
genting, 17
globalisasi, 7, 38
google meet, 40, 42
grobak Sodor, 8

I

ibadah, 31, 44
identik, 20
identitas, 6, 37, 45
imajinasi, 5, 26
individu, 28, 29, 30, 34, 45
intelektual, 6, 28
interaksi, 10, 26
Islam, 13, 48

K

kaidah, 28
kampung, 5
karakter, iii, 6, 23, 24, 28, 29, 30, 31, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 47, 48, 49
karang taruna, 38, 40, 41
Kebangsaan, 32
kebudayaan, 7, 15, 36, 45
kebugaran, 5, 6
kegiatan, 5, 6, 7, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45
kejam,, 28
kejujuran, 6, 10, 24, 26, 29, 34, 35
kemanusiaan, 6
kemerdekaan, 16
kesehatan, 5, 6, 16
kesopanan, 6, 37
ketangkasan, 6, 11, 13, 26, 37
Ketapel, 19, 20
keterampilan, 5, 6, 13, 14, 25, 26, 37
kognitif, 6, 17, 23, 31
Komunikatif, 33
konsep, 38, 40
konservasi, 8
kontribusi, 6
kontrol, 6
kreatif, 15, 24, 28, 33
Kreatif, 32
kreativitas, 21, 44
kuwuk, 11

L

layang-layang, 22, 23
logis, 9, 28

lokomotor, 6
lompat tali, 8, 21, 22, 23

M

mandiri, 28, 33, 44
masjid, 43
mataram, 13
matematis, 9
materi, 29, 41
media, iii, 11, 13
mental, 7
modal, 6
model, 26
modern, 7, 49
moral, 6, 24, 27, 29, 38
motivasi, 40, 41, 43
motorik, 6, 14, 22, 27
mushola, 43
musikal, 24

N

negara, 9, 29, 32, 33, 37
negatif, 18, 36
nilai, iii, 6, 8, 23, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 34, 35, 37, 38, 45, 49
norma, 28

O

objek, 6
observasi, 40
otak, 17, 26

P

pandemi, 36, 40, 41
partisipatoris, 26
pecahan, 17
peluru, 18, 19, 20
Pemenang, 14, 18
pendidikan, iii, 7, 26, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 43, 44, 45, 46, 49, 54, 55
penyodok, 18, 19
perkembangan, 5, 6, 7, 17, 22, 23, 24, 27, 28, 36, 38, 39, 42, 44, 45, 46
permainan, iii, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49
pertumbuhan, 5, 8, 14, 23, 26
Pletokan, 18
plinteng, 20
potensi, 15, 28, 44
praktis, 36, 45, 46
Prestasi, 32
pribadi, 29, 31, 37, 38, 40, 45
produk, 7
psikomotor, 6
psikomotorik, 23

R

ranting, 20
realisasi, 28
relatif, 19, 29
Religius, 31
Ronde, 14

S

sandiwara, 9
santun, 37, 43, 44
sebaya, 17, 43

senopati, 13
sensor, 25
Setinan, 13
sistematis, 38, 39, 40
sopan, 37, 43, 44
sosial, 6, 25, 27, 28, 33, 34
Sosial, 33
spiritual, 24
spontan, 5
sportif, 6, 19
Sportivitas, 19
suku, 20, 31
sunda manda, 16, 17, 23

T

tabiat, 28
teka-teki, 9
teoretis, 45, 46
terapi, 15, 24
Toleransi, 31
tradisi, 7, 36
tradisional, iii, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 23, 24, 25, 26, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49

V

video, 41, 42

W

watak, 28, 29
wawancara, 40

Z

zaman, 7, 13, 15, 20, 46, 47

BIOGRAFI PENULIS

Zuliyanti, lahir 12 Juli 1985 di Kudus. Lulus dari SDN 2 Kandangmas, Dawe, Kudus (1997), SMPN 2 Dawe Kudus (2000) dan SMAN 1 Jekulo Kudus (2004). Menyelesaikan S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah Indonesia di Universitas Negeri Semarang (2008) dan S2 Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Semarang (2012).

Sejak 2013 mengajar di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang dan mengajar beberapa matakuliah di antaranya Bahasa Indonesia, Pembelajaran Ekspresi Lisan Sastra, Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Sejarah Sastra Lama, dan Statistika Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Aktif mengikuti berbagai seminar nasional, internasional, dan konferensi internasional serta menjadi dosen tamu di Vietnam National University Ho Chi Minh City (2019). Aktif menulis artikel ilmiah yang diterbitkan di jurnal nasional, jurnal nasional terakreditasi, dan jurnal internasional bereputasi terindeks SCOPUS Q2 (2020). Menjadi editor dan penyunting bahasa di Penerbit LP2M Press dan telah tersertifikasi sebagai penyunting (2019) dan penulis buku nonfiksi dari BNSP (2020).

BIOGRAFI PENULIS

Sukma Adi Galuh Amawidyati, lahir di Pati. Pendidikan terakhir adalah S-2 Psikologi di Universita Gadjah Mada. Menjadi dosen di Universitas Negeri Semarang sejak 2015-sekarang.

Jabatan saat ini adalah asisten ahli dengan matakuliah pokok psikologi. Aktif menjadi pemakalah pada tingkat nasional maupun internasional. Karya-karyanya telah dipublikasikan dalam jurnal nasional maupun internasional. Buku dan karya lainnya pun telah banyak ditulis dan di-HKI-kan.