

**PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL SEJAK DINI SEBAGAI  
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK  
DI RUMAH BELAJAR DAN BERMAIN UNTUKMU  
SI KECIL JEMBER**

Ana Aniati

**Abstract**

Education through traditional games, in addition to training children to have solidarity, social sensitivity, solidarity harmonious with the surrounding environment, is also one of the efforts to preserve the local wisdom education. Foundation "For you Little", the children of the lower classes are directed through positive education, such as: art, reading, writing, and discussion. USK also maintain and develop the traditional game to preserve the cultural heritage that is loaded this noble message. Sports and traditional games were preserved and developed, among others Gobag Sodor, hopscotch, jacks, Dakon, stilts, Jamuran, Jumpritan, and so forth. Education through traditional games, in addition to training children to have solidarity, social sensitivity, solidarity harmonious with the surrounding environment, is also one of the efforts to preserve the local wisdom education. The pattern of education through play groups have been arguing, inter alia, the low level of understanding of the community at that time about the importance of education outside of school quality, so hopefully with the education of children from an early age that began with vocational education and the arts, will arise the spirit love the culture of the nation and loved the country.

**Keywords:** *Traditional games, children.*

**Pendahuluan**

Dalam era teknologi informasi ini dunia menjadi sempit dan pendek. Fenomena tersebut bukan hanya mempengaruhi pandangan, cara, dan gaya hidup, melainkan juga mempengaruhi selera dalam memilih produk-produk hiburan. Kini, pilihan untuk menghibur diri begitu banyak dan beragam. Manusia (termasuk anak-anak) yang hidup dalam era teknologi ini berada dalam kungkungan tirani waktu; dalam era komputer, *play station*, internet, satelit komunikasi, televisi *multichannel*, SMS, *e-mail*, *palmtops*, dan *e-commerce* (Eriksen, 2001:3).

Pada saat ini selera bermain sebagian (besar?) anak Indonesia bukan lagi hanya dibentuk oleh lingkungan yang membesarinya, melainkan juga oleh *lingkungan lain* yang jauh dari ruh kehidupan dan tradisi mereka. Melalui media massa cetak dan elektronik *lingkungan lain* tersebut memperkenalkan produk-produk permainan baru dengan sentuhan teknologi canggih yang dianggap lebih menarik dan mempesona. Fenomena peradaban ini telah menyebabkan anak-anak Indonesia menjadi tidak apresiatif terhadap permainan yang pernah dimainkan oleh para leluhurnya. Dengan kata lain produk-produk permainan tradisional senyatanya mendapat saingan berat dari produk-produk permainan global yang didistribusikan, dipasarkan, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi. Akibatnya, anak-anak Indonesia bukan hanya tidak mencintai permainan

tradisional Indonesia, melainkan juga tidak mengenal nilai-nilai mulia yang tersembunyi dalam permainan tradisional tersebut. Suatu permainan yang mereka mainkan hanya mereka anggap sebagai *just for fun* (hanya untuk bersenang-senang atau menghibur diri semata).

Tulisan ini mencoba menguak posisi permainan tradisional Indonesia di tengah dahsyatnya gelombang peradaban yang bernama teknologi informasi. Pemaparan ini diharapkan dapat menggugah hati dan pikiran kita akan betapa pentingnya mempertahankan permainan tradisional kita. Kita telah meyakini bahwa produk-produk permainan tradisional kita bukan hanya *just for fun*, tetapi juga *for promoting the quality of life* “untuk meningkatkan kualitas hidup” karena setiap bentuk permainan tradisional diyakini mengandung nilai-nilai mulia yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk pembentukan watak bangsa dan pemertahanan identitas lokal. Oleh karena itu kita hendaknya bukan hanya harus melestarikan permainan tradisional, melainkan juga memperkasakan dan memartabatkannya untuk menyangga ketahanan budaya kita. Ketahanan budaya sangat terkait dengan penangkalannya terhadap proses homogenisasi budaya.

## Pembahasan

### 1.1 Permainan Tradisional

Permainan tradisional yang dimaksud sering pula disebut permainan rakyat. Disebut permainan rakyat karena bentuk permainan tersebut diciptakan dan dimainkan oleh rakyat kebanyakan di daerah pedesaan, terutama dalam lingkungan masyarakat agraris. Disebut permainan tradisional karena bentuk permainannya memiliki aturan (konvensi) yang hampir tidak mengalami perubahan dari zaman ke zaman, dan tidak menggunakan teknologi modern. Tetapi, pada era teknologi informasi ini, para pewaris aktif permainan tradisional (baca: masyarakat agraris) tidak lagi memiliki apresiasi yang berarti bagi kelangsungan hidupnya sehingga eksistensi permainan tradisional menjadi sangat terancam.

Sejatinya permainan merupakan sebuah kegiatan rekreatif dengan tujuan untuk menghibur diri, bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan oleh beberapa orang/anak dan digelar di tempat yang cukup luas. Tempat-tempat yang biasa digunakan untuk menggelar atau memainkan permainan tradisional adalah halaman depan, halaman belakang, jalanan, gang-gang, gardu, teras rumah, tanah lapang, kebun kosong, ruang tamu, dan lain sebagainya. Para pemainnya bergerombol, berlarian, berdiri, atau duduk melingkar sesuai dengan aturan yang telah disepakati para pemainnya.

Yayasan “Untukmu Si Kecil” merupakan yayasan dimana terdiri atas anak-anak dari masyarakat kelas bawah tersebut diarahkan melalui pendidikan yang positif, seperti: berkesenian, membaca, menulis, dan berdiskusi. USK juga merawat dan mengembangkan permainan tradisional untuk mempertahankan warisan budaya yang sarat pesan mulia ini. Permainan-permainan tradisional yang dilestarikan dan dikembangkan antara lain *Gobag Sodor*, *Engklek*, *Bekel*, *Dakon*, *Egrang*, *Jamuran*, *Jumpitan*, dan sebagainya. Pendidikan melalui permainan tradisional, selain melatih anak-anak memiliki kesetiakawanan, kepekaan sosial,

solidaritas yang harmonis dengan lingkungan sekitarnya, juga merupakan salah satu upaya untuk melestarikan pendidikan kearifan lokal. Pola pendidikan melalui kelompok bermain ini dipilih dengan alasan, antara lain, masih rendahnya tingkat pemahaman masyarakat pada saat itu tentang pentingnya pendidikan di luar sekolah yang berkualitas, sehingga diharapkan dengan pendidikan anak-anak sejak dini yang dimulai dengan pendidikan keterampilan dan seni, akan timbul semangat mencintai budaya bangsa dan mencintai Tanah Air.

Semua jenis permainan (termasuk permainan tradisional), dengan segala aturan main yang disepakati, dipercaya dapat membantu sosialisasi dan pembentukan kepribadian seseorang. Struktur dan dinamika dari berbagai bentuk permainan seringkali menggambarkan perilaku, nilai, dan harapan tertentu. Di samping itu, dalam suatu kebudayaan tertentu, permainan juga menumbuhkan bermacam-macam kontrol sosial. Bagi orang dewasa, permainan dapat difungsikan untuk menjaga kerukunan sosial atau menekan konflik serta ancaman dalam kehidupan bermasyarakat (Zurcher, 1974:38).

Pada awalnya para pewaris aktif beranggapan bahwa permainan tradisional merupakan alat untuk memelihara hubungan sosial dan kenyamanan sosial. Melalui permainan tradisional mereka menghibur diri secara bersama-sama, menunjukkan kepiawaian masing-masing yang terkait dengan permainan yang mereka kuasai dan mainkan. Dalam kehidupan sehari-harinya, masyarakat agraris bekerjasama dalam banyak hal seperti memelihara ketertiban, keamanan, kenyamanan, dan menjamin syarat-syarat minimal agar orang menaati aturan-aturan tertentu. Mereka juga harus saling membantu. Namun demikian, hubungan-hubungan sosial dari jenis apa pun tidak pernah semata-mata bersifat utiliter (berdasarkan atas pertimbangan-pertimbangan kegunaan) dan instrumental (dianggap sebagai alat belaka) (Wolf, 1985:9).

Indonesia memiliki begitu banyak bentuk permainan tradisional; ada yang menggunakan peralatan, ada yang disertai nyanyian, dan ada pula yang disertai dengan gerakan-gerakan tertentu. Beberapa bentuk permainan tradisional dikenal luas di seluruh pelosok Tanah Air, tetapi ada juga bentuk permainan tradisional yang hanya dikenal oleh kelompok etnik atau komunitas tertentu dan dengan persebaran yang terbatas. Permainan gasing, egrang, dan meriam bambu, misalnya, dikenal luas oleh anak-anak Indonesia yang bertempat tinggal di berbagai daerah, tetapi dengan sebutan yang berbeda-beda. Terkait dengan daerah persebaran yang sangat luas, maka permainan tradisional tertentu memiliki fungsi untuk dapat dijadikan wahana forum silaturahmi budaya antaranak Indonesia. Melalui permainan tradisional mereka akan saling mengenal dan dapat menunjukkan kepiawaiannya sesuai dengan pemaknaan yang dibangun oleh lingkungannya, mengingat mereka memiliki latar belakang etnik dan budaya yang berbeda.

Dalam era teknologi informasi ini, terdapat gejala yang mendukung dan menghambat pertumbuhan permainan tradisional. Fenomena kultural yang mendukung eksistensi produk-produk permainan tradisional, misalnya, munculnya pergerakan-pergerakan politik, sosial, dan kultural ke arah heterogenitas lokal, regional, dan isolasionalisme pada paruh kedua abad ke-

20. Perkembangan ini pada umumnya dipandang sebagai satu kecenderungan global ke arah pembentukan identitas dan pluralisme kebudayaan. Di Indonesia pengaruh gerakan-gerakan tersebut mulai terasa pada dasawarsa 80-an, baik pada tingkat diskursus pemikiran maupun pada tingkat perkembangan nyata dalam kehidupan sosial. Fenomena kultural yang menghambat adalah adanya proses homogenisasi budaya yang digerakkan oleh negara-negara kaya berteknologi tinggi.

Perkembangan teknologi tinggi, termasuk teknologi informasi, adalah sebuah keniscayaan. Ia merupakan fakta yang harus kita terima dan manfaatkan dalam kehidupan kita. Masalahnya sekarang, bagaimana kita membuat strategi agar teknologi informasi tidak mematikan permainan tradisional, tetapi sebaliknya malah menguatkan dan memberi jalan kepada permainan tradisional agar terus hidup. Dalam rangka menangkal arus homogenisasi budaya, bentuk-bentuk permainan tradisional yang banyak dimiliki masyarakat kita merupakan modal dasar bagi pemertahanan heterogenisasi budaya. Permainan tradisional adalah bagian dari pusaka budaya (*cultural heritage*).

Menurut Suyami (2007), seorang peneliti naskah-naskah kuna, paling tidak terdapat sekitar 65 jenis permainan yang masih hidup. Itu pun sebagian besar sudah bukan versi asli yang lengkap. Artinya, sebagian besar dari permainan tersebut tak lagi sesuai dengan pakem. Tentu saja, jumlah yang dikemukakan Suyami tersebut hanya merupakan bagian kecil dari permainan tradisional Nusantara. Dapat dibayangkan, jika Indonesia terdiri dari sekitar 900 kelompok etnik dan masing-masing kelompok etnik memiliki beberapa jenis permainan, maka jumlah bentuk permainan tradisional yang dimiliki bangsa ini pastilah beribu-ribu.

Permainan tradisional Indonesia telah diyakini bukan hanya memiliki fungsi untuk menghibur, tetapi juga mendidik. Permainan dakon, misalnya, dimaknai sebagai permainan yang mendidik anak agar rajin menabung dan bersikap ekonomis. Permainan ini menimbulkan hasrat anak menemukan strategi untuk mengumpulkan mata dakon sebanyak mungkin dalam wadah tabungan sebanyak mungkin. Permainan tradisional melatih kecerdasan anak sekaligus memberikan keceriaan.

Permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok melatih kepekaan sosial anak-anak. Permainan berkelompok akan membangkitkan rasa saling membutuhkan anak-anak sehingga tumbuh saling menghargai. Interaksi anak-anak dalam permainan akan membangkitkan kemampuan anak untuk menilai mana yang baik dan tidak baik. Misalnya, ada anak yang bermain curang pasti teman-temannya akan membeberi hukuman moral dengan tidak mengikutkan anak yang curang dalam permainan. Permainan tradisional ini juga mampu menunuhkan nilai sportivitas, kejujuran dan gotong-royong. Melalui permainan tradisional cita-cita pembentukan karakter bangsa bisa dirintis. Tegasnya, bagi anak-anak Indonesia, permainan tradisional bukan hanya berarti *just for fun*, tetapi juga *for national and character building..*

Dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara permainan tradisional bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sarana untuk berinteraksi dan bersosialisasi. Melalui permainan tradisional, para pemain dan penontonnya akan dapat membangun kerjasama dan

persabahan. Mereka akan saling mengenal dan mengapresiasi kelebihan masing-masing. Di samping itu, para pemain juga akan mengenal watak dan temperamen teman-temannya; misalnya, mana yang penyabar dan mana yang pemarah; bahkan juga mengenal siapa yang suka bermain licik dan siapa yang jujur. Oleh karena itu permainan tradisional bukan hanya dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan dan medium untuk mempererat tali persahabatan (menghindari konflik), melainkan juga memberi informasi kepada anak-anak untuk mengenal kekayaan budaya (pusaka budaya) yang dimiliki negerinya. Sikap kreatif seperti itulah yang akan membuat anak lebih percaya diri dan dapat mengapresiasi produk-produk budaya (pusaka budaya) warisan para leluhurnya. Oleh karena itu, dalam situasi ketika permainan "modern" dikhawatirkan membentuk anak-anak bersikap individualistik, maka permainan tradisional dapat difungsikan sebagai salah satu penangkalnya.

Terkait dengan wacana yang telah disinggung di atas, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional kiranya sangat penting untuk diangkat kembali dan diajarkan kepada anak-anak Indonesia. Tetapi upaya ini bukan perkara gampang karena sebagian besar pendidik tidak lagi mengenal permainan tradisional dan pesan-pesan mulia yang diusungnya. Karena itu, apabila memang permainan tradisional akan diperisasikan dan dimartabatkan melalui lembaga pendidikan, kiranya perlu terlebih dulu diadakan pelatihan kepada para pendidik sebelum mereka mengajarkan berbagai bentuk permainan tradisional kepada peserta didik. Berbagai permainan tradisional harus diintegrasikan dengan mata pelajaran yang relevan. Permainan gasing dan ketapel, misalnya, bisa menjadi media untuk menjelaskan materi fisika pada anak-anak.

Memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak atau generasi muda akan memberi banyak manfaat terutama yang terkait dengan pelestarian dan apresiasi terhadap pusaka budaya. Permainan tradisional diharapkan dapat menggugah kesadaran anak-anak Indonesia bahwa kekayaan budaya di negerinya bukan hanya membawa manfaat rekreatif, tetapi juga memiliki pesan yang bermakna sosial dan ekologis. Mencintai bentuk permainan baru juga tidak bisa dicegah karena kecenderungan seperti itu merupakan kebutuhan zaman. Meskipun demikian, memelihara kelestarian permainan tradisional sebagai pusaka budaya adalah sebuah komitmen yang harus dibangun oleh para pewarisnya. Jika gagal membangun komitmen seperti itu, maka dalam beberapa dasawarsa mendatang akan banyak jenis permainan tradisional yang punah. Persoalannya sekarang, jalan apa yang harus ditempuh agar permainan tradisional kembali menjadi aset budaya yang dicintai anak negeri dan sekaligus membuatnya menjadi produk budaya yang memiliki makna dan fungsi bagi para pewarisnya.

Dalam perkiraan saya, paling tidak terdapat 3 akar persoalan mengapa permainan tradisional sebagai salah satu bentuk pusaka budaya yang adiluhung terancam punah. Akar persoalan yang dimaksud, antara lain, 1) permainan tradisional telah kehilangan pewaris aktif yang memiliki komitmen untuk melestarikannya; 2) para orang tua lebih suka memperkenalkan produk-produk permainan global yang dijual di toko permainan anak ketimbang memperkenalkan permainan tradisional; dan 3) meskipun telah

ada kemauan politik dari pemerintah, terutama dari departemen terkait, langkah nyata untuk memberi tempat bagi pelestarian pusaka budaya, terutama permainan tradisional, masih jauh dari harapan.

Untuk menyelamatkan produk-produk permainan tradisional, beberapa pemerhati pernah memikirkan sebuah upaya yang berlabel *kitsch*; yakni, upaya inovatif-kreatif agar bentuk permainan tersebut disukai oleh anak-anak yang kini telah terpengaruh oleh teknologi informasi. Tetapi beberapa pemerhati beranggapan bahwa upaya-upaya yang berbau *kitsch* bukan hanya mendistorsi tetapi juga membunuh ruh permainan tradisional bersangkutan. Dalam benak saya apabila upaya berlabel *kitsch* tersebut dipaksakan, ia hanya akan memiskinkan orisinalitas, keotentikan, dan kreativitas yang dimiliki masyarakat agraris. Sebagai satu upaya memassakan permainan tradisional, perkembangan *kitsch* tidak dapat dipisahkan dari perkembangan konsumsi massa dan kebudayaan massa (Piliang, 1999:157-161).

Terkait dengan pemerkasaan dan pemartabatan kesenian tradisional, ada satu hal lagi yang perlu digarisbawahi. Permainan tradisional adalah bagian dari kebudayaan yang sangat terkait dengan alam. Makna interaksi antara alam dan kebudayaan, disposisi dan fungsi, infrastruktur ahistoris dan superstruktur historis tercapai karena suatu kenyataan bahwa semua pemberian alam dan Tuhan selalu dimanfaatkan manusia, bagaimana mereka bereaksi terhadap semua itu dan untuk maksud apa menggunakannya. Relasionisme ini tidak mengubah fakta bahwa kebudayaan adalah proses perubahan yang harus diterima apa adanya, tetapi tidak berarti bahwa esensinya diubah sebagaimana mengubah bentuk gedung. Jadi, semua elemen terkait berkembang dan berubah menurut prinsip-prinsip yang tidak jelas dan sulit didefinisikan (Hauser, 1982:98). Produk-produk permainan tradisional pun juga mengalami perubahan atau dapat sengaja dirubah sesuai dengan perkembangan cipta, karsa, rasa, dan pemahaman para pendukungnya. Sebuah produk kebudayaan seperti permainan tradisional tak pernah memiliki harga mati untuk berubah.

## 1.2 Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai *sequence* dari perubahan berkesinambungan dalam perilaku individu untuk menjadi makhluk sosial. Proses perkembangannya berlangsung secara bertahap sebagai berikut:

1. Masa kanak-kanak awal (0-3 tahun) subjektif.
2. Masa krisis (3-4 tahun) *tort alter*.
3. Masa kanak-kanak akhir (4-6 tahun) subjektif menuju objektif.
4. Masa anak sekolah (6-12 tahun) objektif.
5. Masa kritis II (12-13 tahun) *pre-puber* (anak tanggung).

Dari hasil studi longitudinal terhadap anak usia 5-6 tahun, Bronson (Abin Syamsudin, 1996) menyimpulkan bahwa ada tiga kecenderungan pola sosial pada anak, yaitu:

1. *Withdrawl expansive*.
2. *Reactivity-paldity*.
3. *Passivity-dominance*.

Jika seorang anak menunjukkan orientasinya pada salah satu pola tersebut, maka cenderung diikutinya sampai masa dewasa.

Untuk mencapai tujuan dari pola sosialisasi dewasa, remaja harus membuat banyak penyesuaian baru, dengan meningkatnya pengaruh kelompok sebaya, perubahan dalam perilaku sosial, pengelompokan sosial yang baru, nilai-nilai baru dalam seleksi persahabatan, nilai-nilai baru dalam seleksi persahabatan, nilai-nilai baru dalam dukungan dan penolakan, dan nilai-nilai baru dalam seleksi pemimpin.

### 1.2.1 Perubahan Dalam Perilaku Sosial

Dalam waktu yang singkat remaja mengadakan perubahan radikal yaitu dari tidak menyukai lawan jenis sebagai teman lebih menyukai teman dari lawan jenisnya daripada teman sejenis. Dengan meluasnya kesempatan untuk melibatkan diri dalam kegiatan sosial, maka wawasan sosial semakin membaik.

### 1.2.2 Pengelompokan Sosial Baru

Saat berlangsungnya masa remaja, terdapat perubahan minat terhadap kelompok yang terorganisasi dan masih diawasi orang dewasa, kemudian minat berkelompok ini secara cepat menurun karena meningkat ke arah yang lebih dewasa yang tidak mau diperintah atau diorganisasi oleh kelompoknya. Pada masa akhir remaja minat berkelompok cenderung berkurang dan digantikan dengan kelompok kecil yang hubungannya tidak terlalu akrab.

Contoh: teman dekat-kelompok kecil-kelompok besar-kelompok yang terorganisasi-kelompok geng.

### 1.2.3 Minat Sosial

Bersifat sosial bergantung pada kesempatan yang diperoleh remaja untuk mengembangkan minat tersebut dan kepada kepopulerannya dalam kelompok. Seorang remaja yang status sosial-ekonomi keluarganya rendah, misalnya mempunyai sedikit kesempatan untuk mengembangkan pada pesta-pesta dan dansa dibandingkan dengan remaja latar belakang yang lebih baik. Demikian ada beberapa minat sosial tertentu yang hampir bersifat universal (Jahja, 2011:47-49).

## 1.3 Perkembangan Masa Awal Anak-Anak

Pekembangan masa awal anak-anak merupakan hal yang menarik untuk dipelajari. Perkembangan awal anak-anak dibagi atas empat macam perkembangan, perkembangan fisik, kognitif, emosi dan psikososial. Perkembangan fisik yang terjadi berasal dari perubahan tinggi dan berat yang bertambah, perubahan otak terjadi karena pertambahan saraf-saraf otak, perkembangan motorik, perkembangan kemampuan anak yang terjadi dari anak mulai dapat berjalan sampai berlari tanpa jatuh, dan kemampuan anak dari membuat lingkaran hingga menyusun kotak-kotak dengan kompleks.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan memori atau cara berpikir anak dan kemampuan anak dalam merespon. Perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap proses berpikir anak dan penyikapan anak terhadap suatu hal. Perkembangan emosi merupakan suatu keadaan perasaan yang kompleks yang disertai karakteristik kegiatan belajar dan motoris. Perkembangan psikososial merupakan kemampuan untuk beradaptasi terhadap orang lain. Perkembangan ini sangat berpengaruh

terhadap cara anak bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya (Jahja, 2011:183)

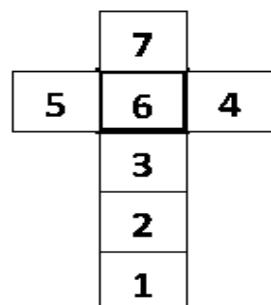
#### **1.4 Perkembangan Akhir Anak-Anak**

Periode ini dimulai sejak anak-anak berusia enam sampai seksualnya matang. Kematangan seksual ini sangat bervariasi baik antara jenis kelamin maupun antar budaya yang berbeda. Anak-anak sudah lebih menjadi mandiri. Pada masa inilah anak paling peka dan siap untuk belajar dan dapat memahami pengetahuan dan selalu ingin bertanya dan memahami.

Perkembangan kepribadian anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan kognitifnya. Hal ini membentuk persepsi anak mengenai dirinya sendiri, dalam kompetensi sosialnya, dalam peran jenis kelaminnya, dan dalam menegakkan pendapatnya mengenai apa yang benar dan yang salah.

Perkembangan sosial anak mulai meningkat yang ditandai dengan adanya perubahan pengetahuan dan pemahaman mereka mengetahui kebutuhan ketentuan maupun peraturan-peraturan. Selain itu hubungan antara anak dan keluarga, teman sebaya dan sekolah sangat memwarnai perkembangan sosialnya (Jahja, 2011:203).

Bermain mempunyai banyak manfaat yang cukup besar, terutama bagi perkembangan emosi, fisik atau motorik, kognitif, serta perkembangan sosial. Semua manfaat tersebut dapat kita jumpai dalam segala macam permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan alat bermain yang sudah ada sejak jaman dulu dan diwariskan secara turun temurun. Pada umumnya permainan tradisional merupakan bentuk kreativitas seseorang karena permainan ini biasanya dibuat dengan memanfaatkan bahan yang ada di sekitar kita. Misalnya saja engklek. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih dan bersifat kompetitif.



Cara memainkan permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat petak atau sawah-sawahannya yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil (25x25 cm), biasanya berbentuk plus.
2. Masing-masing pemain membawa gaco yang pipih, biasanya terbuat dari pecahan genteng.
3. Untuk menentukan siapa yang pertama bermain adalah dengan cara suit jika pemain hanya dua orang, tetapi jika pemain lebih dari dua, cara menentukannya adalah dengan cara "hompipa".
4. Pemain pertama berhak melemparkan gaco-nya ke dalam petak terlebih dahulu, apabila gaco keluar dari garis, atau berada di antara petak satu dengan yang lain, maka pemain tersebut tidak boleh melanjutkan

permainannya, dan digantikan oleh pemain selanjutnya, namun apabila gaco berada tepat di dalam petak, maka pemain boleh melanjutkan permainannya.

5. Setelah melempar gaco, pemain diminta untuk melewati seluruh petak dengan cara berjingkat (melompat dengan satu kaki) petak yang didalamnya terdapat gaco tidak boleh diinjak, misalnya gaco jatuh dipetak dua, maka setelah berjingkat di kotak satu pemain harus langsung berjingkat ke kotak tiga (1-2-4-5-6-7-6-5-4-3-1). Apabila saat berjingkat kaki menginjak garis, permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya dan tetap diawali dengan melempar gaco terlebih dahulu.
6. Pemain yang berhasil melewati semua petak tanpa menyentuh garis, berhak untuk bermain ke tahap selanjutnya, yaitu tahap memperoleh hadiah berupa sawah, dengan cara berjingkat melewati seluruh petak dengan gaco ditaruh di telapak tangan yang tertelungkup. Apabila pemain berhasil melewati petak tanpa menyentuh garis dan gaco yang terjatuh, maka pemain berhak mendapatkan sawah yang dapat dipilih sendiri dengan cara melempar gaco ke dalam petak dengan badan membelakangi petak. Misalnya gaco jatuh dalam kotak nomor 6, maka sawah pemain tersebut berada di petak 6, namun apabila gaco jatuh di luar petak, maka pemain tersebut gagal mendapatkan sawah dan harus memulai permainan dari awal.
7. Sawah yang dimiliki oleh pemain lain, tidak boleh diinjak oleh pemain lainnya.
8. Pemain berulang sampai ada pemenangnya, yaitu seseorang yang mendapatkan sawah paling banyak.

Manfaat yang diberikan oleh pemain permainan sederhana ini cukup besar, antara lain:

1. Meningkatkan keterampilan interaksi sosial, karena dimainkan bersama-sama.
2. Melatih motorik halus, pada saat menggambar petak dan melempar gaco.
3. Melatih motorik kasar, pada saat berjingkat.
4. Melatih seseorang untuk melakukan observasi, yaitu mengamati pemain lainnya apakah pemain tersebut menginjak garis, berjingkat dengan rute yang benar, dan lain sebagainya.
5. Melatih kesabaran dalam menunggu gilirannya untuk bermain.
6. Melatih kognisi (pemecahan masalah), bagaimana cara untuk melempar gaco agar tidak keluar dari petak.
7. Melatih konsentrasi.
8. Melatih sportifitas, apabila pemain memang menginjak garis ia harus menghentikan permainannya.
9. Melatih perkembangan emosi, pada saat pemain tidak berhasil melempar gaco ke dalam petak dan tidak boleh melanjutkan permainan atau pada saat tahap pemilihan lokasi sawah, namun ia tidak berhasil mendapatkannya karena gaco jatuh di luar petak.
10. Melatih seseorang untuk mengeluarkan ekspresi, ekspresi ketika gagal ataupun berhasil.

Permainan tradisional seperti contoh diatas sudah jarang dimainkan. Anak-anak jaman sekarang tidak lagi tertarik dengan permainan-permainan

tradisional, mereka lebih memilih permainan modern yang bentuknya lebih menarik tetapi memiliki manfaat lebih sedikit daripada permainan tradisional. Pada umumnya permainan modern melatih anak menjadi individualis karena sebagian besar permainan modern hanya dimainkan oleh satu orang. Selain itu permainan modern juga melatih anak menjadi konsumtif karena apabila mainan tersebut rusak, mereka harus membeli mainan baru lagi. Berbeda dengan adik-adik di yayasan rumah belajar dan bermain USK jember yang masih mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional kurang lebih ada 50 permainan tradisional di tempat ini salah satu contoh adalah permainan petak tadi.

Melalui Yayasan "Untukmu Si Kecil" ini, anak-anak dari masyarakat kelas bawah tersebut diarahkan melalui pendidikan yang positif, seperti: berkesenian, membaca, menulis, dan berdiskusi. USK juga merawat dan mengembangkan permainan tradisional untuk mempertahankan warisan budaya yang sarat pesan mulia ini. Permainan-permainan tradisional yang dilestarikan dan dikembangkan antara lain *Gobag Sodor*, *Engklek*, *Bekel*, *Dakon*, *Egrang*, *Jamuran*, *Jumpitan*, dan sebagainya. Pendidikan melalui permainan tradisional, selain melatih anak-anak memiliki kesetiakawanan, kepekaan sosial, solidaritas yang harmonis dengan lingkungan sekitarnya, juga merupakan salah satu upaya untuk melestarikan pendidikan kearifan lokal. Pola pendidikan melalui kelompok bermain ini dipilih dengan alasan, antara lain, masih rendahnya tingkat pemahaman masyarakat pada saat itu tentang pentingnya pendidikan di luar sekolah yang berkualitas, sehingga diharapkan dengan pendidikan anak-anak sejak dini yang dimulai dengan pendidikan keterampilan dan seni, akan timbul semangat mencintai budaya bangsa dan mencintai Tanah Air.

Salah satu contoh dari permainan modern adalah tamagochi. Tamagochi adalah permainan yang bentuknya sangat menarik, terdiri atas bermacam-macam warna, semakin berkembangnya teknologi, maka bentuk dari permainan ini juga semakin menarik. Tujuan dari permainan ini adalah merawat binatang mulai kecil sampai meninggal. Tamagochi hanya bisa dimainkan oleh satu orang.

Cara memainkannya adalah sebagai berikut:

1. Memilih binatang yang akan dijadikan binatang peliharaan dengan cara menekan tombol yang terdapat dalam tamagochi.
2. Merawat binatang tersebut. Caranya adalah dengan memberi makan saat lapar, mengantar ke rumah sakit saat sakit, dan lain sebagainya layaknya kita memelihara binatang. Caranya adalah dengan menekan tombol-tombol yang tersedia dalam permainan tersebut.
3. Apabila kita lalai dalam memelihara binatang tersebut, maka binatang tersebut akan mati, dan kita mulai permainan dari awal lagi.

Manfaat yang diperoleh melalui permainan ini adalah:

1. Melatih motorik halus, saat menekan tombol yang ada pada tamagochi.
2. Melatih kesabaran dan tanggung jawab, saat merawat binatang.
3. Mengenal macam-macam binatang.

Dari contoh-contoh permainan tersebut, terlihat bahwa permainan tradisional memang memiliki manfaat yang lebih besar bagi perkembangan anak, jika dibandingkan dengan permainan modern.

## Penutup

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bukan hanya memiliki fungsi rekreatif, tetapi juga fungsi edukatif, yakni menanamkan nilai-nilai mulia dalam diri para pemainnya. Apabila kita tidak lagi ragu bahwa sejatinya permainan tradisional mengusung nilai yang dapat digunakan sebagai virus mental untuk memperkokoh jati diri bangsa, maka perlu dilakukan inventarisasi dan identifikasi terhadap berbagai bentuk permainan tradisional secara cermat dan menyeluruh agar pusaka budaya yang satu ini benar-benar memberi arti penting kepada pewarisan.

Permainan tradisional hendaknya dijadikan mata pelajaran muatan lokal, terutama permainan yang mengusung pesan-pesan mulia. Oleh karena itu kita hendaknya bukan hanya harus melestarikan permainan tradisional, melainkan juga memperkasakan dan memartabatkannya untuk menyangga ketahanan budaya kita. Para pewaris aktif harus memiliki komitmen untuk melestarikannya. Para orang tua hendaknya juga memperkenalkan permainan tradisional di samping produk-produk permainan global. Harus disadari, meskipun telah ada kemauan politik dari pemerintah, terutama dari Kementerian terkait, langkah nyata untuk memberi tempat yang layak bagi pelestarian pusaka budaya, terutama permainan tradisional, masih jauh dari harapan.

Permainan tradisional akan tetap hidup apabila 1) para pewarisan dan negara memiliki komitmen kultural untuk memosisikannya sebagai bagian dari kehidupan sosial dan kulturalnya; 2) permainan tradisional hendaknya dimasukkan ke dalam muatan lokal pendidikan dasar; dan 3) pembinaan, pengembangan, dan promosi permainan tradisional hendaknya sejalan dan seiring dengan perkembangan sains dan teknologi mutakhir. Syukur-syukur permainan tradisional kita dapat mewarnai perkembangan industri kreatif di negeri ini.

**Daftar pustaka**

- \_\_\_\_\_. 1974. *Sociology for Pleasure*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Becker, Howard S. 1982. *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press.
- Childern and Development: The Importance of Play, (Online). ([http://www.mcgraw-hill.co.uk/openup/chapters/0335212999.pdf](http://www.mcgraw-hill.co.uk/openup/chapthers/0335212999.pdf), diakses 11 April 2016)
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT. Grafiti Pers.
- Dundes, Alan. 1965. *The Study of Folklore*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Dundes. 1980. *Interpreting Folklore*. Bloomington & London: Indiana University Press.
- Geertz, Clifford. 1983. *Local Knowledge: Further Essays in Interpretive Anthropology*. USA: Basic Book, Inc.
- Hauser, Arnold. 1982. *The Sociology of Art*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Jahja, Yudrik. 2011. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Kencan.