

PERMAINAN TRADISIONAL MODIFIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA DINI

Purwa Yudha Kiryasyah¹, Lora Rahma Saputri², Anggita Suria Fatimah³,
Syanindita Sifa Sahrani⁴

^{1,2,3,4}PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

¹purwakiryas11@upi.edu, ²lorarahma18@upi.edu, ³anggitasuriaf31@upi.edu,
⁴syanditasifa4@upi.edu

ABSTRACT

The world of play is the world of children. Playing is a medium of stimulation for aspects of physical-motor, social-emotional, language, and cognitive development. Traditional games provide opportunities for children as a medium to bring out their potential for development. In traditional games, children will develop the ability to work together, interact with each other, and have the ability to obey rules. The purpose of modified traditional games is to introduce old games so that they are still interesting for children and children do it in a fun way. For the activities that have been carried out at Taman Kanak-Kanak Islam terpadu Fatmawati, located at Perum Mulya Mekar Indah, Desa Mulya Mekar, Kabupaten Purwakarta, Provinsi Jawa Barat totaling 15 children, consisting of 5 boys, 10 girls with an average age of 4-8 years. With many children involved in traditional games, it will develop children's abilities to socialize and stimulate various aspects of development.

Keywords: *Traditional Games, Game Modification, Developmental Aspects.*

ABSTRAK

Dunia bermain adalah dunia anak, bermain menjadi media stimulasi bagi aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan kognitif. Permainan tradisional saat ini sudah jarang dimainkan, karena banyak permainan yang lebih menarik yang sesuai dengan zaman. Tapi permainan tradisional menyediakan kesempatan bagi anak sebagai media untuk memunculkan potensi dan menstimulasi perkembangannya. Dalam permainan tradisional, anak akan mengembangkan kemampuan dalam bekerjasama, saling berinteraksi, mengembangkan sikap empati, memiliki kemampuan dalam menaati peraturan. Tujuan permainan tradisional yang sudah dimodifikasi adalah untuk memperkenalkan permainan zaman dulu agar tetap menarik bagi anak dan anak melakukannya dengan menyenangkan. Adapun tempat kegiatan yang telah dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Fatmawati yang berlokasi di Perum Mulya Mekar Indah, Desa Mulyamekar, Kecamatan Babakancikao, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat yang berjumlah 15 orang anak, terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan dengan rata-rata umur 4-8 tahun. Dengan banyaknya anak yang terlibat dalam permainan tradisional akan

mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Modifikasi Permainan, Aspek Perkembangan.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Jika kita tahu pepatah “Dunia ini tidak selebar daun kelor”, sekarang peribahasa ini harus menjadi makna global saat ini kelak berhasil karena memiliki akses cepat ke informasi di seluruh dunia. Tentu saja, perkembangan ini membawa perubahan seperti itu, perubahan ini juga berdampak besar bagi kehidupan manusia dengan segala peradaban dan budaya terhadap perubahan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan handphone (HP), bahkan internet berpengaruh kepada gaya hidup dan pola pikir masyarakat perlahan mulai berubah.

Dahulu melihat siswa pergi ke sekolah hanya dengan buku pelajaran dan pena, hari ini kita harus pergi ke sekolah dengan ponsel. Kami tidak tahu apakah mereka benar benar membutuhkan handphone (HP) sebagai alat komunikasi atau tidak, yang jelas bagi anak muda sekarang, HP adalah alat gaul yang pasti mereka miliki. Semakin baik handphone (HP)

mereka merasa lebih terbuka dan percaya diri (walaupun mereka tidak tahu cara menggunakan fitur-fitur canggih ponsel mereka). potensi perubahan sosial yang besar. Hampir semua masyarakat Indonesia dari berbagai latar belakang dan usia menggunakan media sosial untuk mengumpulkan dan berbagi informasi.

Salah satu kegemaran yang sering digunakan oleh anak-anak di masyarakat adalah game online daripada permainan yang dimainkan bersama teman-teman di lingkungannya, maka dari itu permainan tradisional sudah hampir punah di kalangan anak usia dini.

Penggunaan gadget yang digunakan secara berlebihan akan berdampak buruk bagi anak-anak, anak akan menghabiskan waktu hanya dengan gadget dan akan lebih emosional menjadi seseorang yang pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asik bermain game (Hidayat, 2022). Selain itu anak-anak malas mengerjakan tugas sehari hari bahkan seperti makan pun harus disiapkan, karena sedang asik menggunakan gadget nya. Mereka

juga tidak mempedulikan orang yang ada disekitarnya bahkan bisa saja untuk menyapa pada orang yang lebih tua pun tidak.

Menurut Sejati (2020) menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat menghambat perkembangan fisik dan motorik mereka. Anak yang sering bermain gadget cenderung hanya melakukan aktivitas motorik halus, sehingga perlu dilakukan olahraga rutin untuk mengembangkan motorik kasar. Orang tua dapat mengajak anak melakukan aktivitas fisik bersama, seperti jogging pagi, untuk mendukung pertumbuhan fisik anak. Jika orang tua tidak membatasi penggunaan gadget, anak dapat mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan, seperti terhambatnya pertumbuhan tinggi badan. Oleh karena itu, orang tua perlu mengatur penggunaan gadget anak untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

Maka dari itu bermain menjadi salah satu solusi dalam mengatasi ketergantungan anak terhadap gadget. Bermain ini kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak dan biasanya melibatkan banyak orang. Dengan bermain, anak-anak dapat

belajar berinteraksi dengan orang lain dan meningkatkan kemampuan sosial mereka (Nailufar & dkk. 2023). Media yang dapat digunakan dalam bermain untuk anak bisa dengan permainan tradisional seperti estafet bola, engklek, ular naga, dll.

Permainan tradisional memiliki manfaat dan nilai yang positif bagi anak-anak yang dapat meningkatkan, mengembangkan 9 kecerdasan (potensi) anak yaitu kecerdasan linguistik (berbahasa), logika (memecahkan masalah), matematika (menghitung), visual-spasial (kemampuan ruang), musikal (kemampuan musik), kinestetik (kemampuan gerak), naturalis (keindahan alam), interpersonal (hubungan antara manusia), dan spiritual (kemampuan mengenal Tuhan) dalam menggunakan strategi belajar dengan bermain, berpusat pada anak dan kebermaknaan. Permainan tradisional memiliki manfaat untuk merangsang potensi dan berbagai aspek perkembangan yang ada dalam diri anak (Saputra, N & dkk.. 2017).

Krisis karakter anak yang disebabkan oleh kemajuan zaman yang semakin modern, semuanya terjadi serba otomatis dan digital. Era

modernisasi ini mempengaruhi aktivitas bermain anak dari permainan tradisional menjadi permainan modern atau digital yang identik dengan penggunaan teknologi seperti game online, video game dan gaming station. Sehingga permainan tradisional menjadi asing dan mulai diabaikan oleh anak-anak. Minat saat ini pada permainan modern semakin meningkat dan oleh karena itu dampak signifikan pada perilaku dan kebiasaan anak-anak. Dampak yang ditimbulkan dari fenomena ini sangat mengkhawatirkan karena mempengaruhi prestasi akademik anak, krisis karakter dan perilaku agresif.

Lebih banyak pengguna setiap hari dan ketergantungan orang pada informasi di layar meningkat seiring waktu. Jika hal ini dibiarkan terus, apa yang akan terjadi pada anak-anak dan bangsa kita ketika kita mengalami “krisis karakter”? cara yang sangat sederhana yang dapat kita gunakan adalah character building atau pembentukan karakter dengan mengenalkan anak pada dunia permainan tradisional.

Perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi perlahan mengubah

eksistensi permainan tradisional (Sava & Harianto, 2024). Saat ini kita jarang melihat anak-anak bermain permainan tradisional seperti petak umpet, egrang, congklak, lompat tali, gatrik, engklek, layang-layang, dan kelereng. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang harus dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sebaliknya, mereka digantikan oleh tampilan berbagai game yang dapat diunduh di komputer, gadget atau perangkat dari internet lain.

Permainan tradisional seperti permainan layang-layang, petak umpet, engklek, kelereng dan lompat tali merupakan bagian kebudayaan dimana permainan tersebut merupakan hasil karya masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Diantara perubahan tersebut adalah kenyataan bahwa anak-anak tidak lagi memainkan permainan tradisional tetapi lebih banyak memainkan permainan modern seperti permainan game online. Salah satu perubahan permainan anak adalah hadirnya permainan modern seperti handphone dan teknologi permainan yang lebih menarik yang telah menyebar ke seluruh masyarakat.

Pentingnya melestarikan permainan tradisional dengan mengenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak-anak. Terlihat jelas bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini (Munawaroh, 2017). Di saat yang sama, kami ingin membuat orang-orang di sekitar kami, terutama para orang tua, sadar akan bahaya bermain game. Orang tua berperan penting dalam masalah kecanduan game internet anak karena orang tua adalah anak terdekat dan bertanggung jawab yang seharusnya menghabiskan sebagian besar waktunya bersama anak dengan perhatian dan kasih sayang (Nur, H. 2013).

Salah satu upaya nya adalah dengan melakukan kegiatan pengenalan permainan tradisional yang telah dimodifikasi untuk anak. Hal ini menjadi inovasi, dimana inovasi yang diterapkan dalam pembelajaran dapat menambah motivasi anak dalam proses pembelajaran (Sari, 2022). Seperti penelitian oleh Uray Gustian mengenai “Efektifitas Modifikasi Permainan tradisional dalam Pengembangan Physical Literacy

Anak Taman Kanak-Kanak”, memodifikasi dengan menggabungkan tujuh permainan tradisional yaitu lempar kaleng, engklek, lempar telur penyu, sumpitan, balap balon, estafet kelereng, dan bakiak menjadi satu permainan baru dengan peraturan baru yang menarik. Permainan tradisional yang dimodifikasi telah terbukti efektif dalam mengembangkan PL (Physical Literacy) anak TK.

Dengan itu jurnal ini dibuat dengan judul “Permainan Tradisional Modifikasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini”, sebagai salah satu acuan dalam pembelajaran agar anak lebih mengenal permainan tradisional. Tempat penelitian ini dilakukan di Mulya Mekar Indah, Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Fatmawati. Tahapan pendampingan yang dilakukan terdiri dari 5 tahap, meliputi: 1) Tahap I: Pengenalan dan rancangan kegiatan bermain permainan tradisional estafet bola yang sudah dimodifikasi dan melakukan sensory play. 2) Tahap II: Rancangan kegiatan bermain permainan berupa engklek dan lompat tali yang sudah dimodifikasi. 3) Tahap

III: Rancangan kegiatan bermain permainan berupa ular Tangga dan ular naga yang sudah dimodifikasi. 4) Tahap IV: Rancangan kegiatan bermain permainan berupa petak umpet dan kotak pos, sekaligus penutupan dan evaluasi akhir.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Tempat penelitiannya di sekolah Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Fatmawati di Kabupaten Purwakarta. Jumlah anak yang dilibatkan sebanyak 15 orang dengan rentang usia 4-8 Tahun. Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah pendampingan kepada anak-anak untuk pengenalan dan praktek bermain dengan menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional yang dikenalkan adalah engklek, lompat tali, ular naga, ular tangga, estafet bola. Kegiatan ini bertujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Perkembangan aspek-aspek yang sudah disebutkan diamati pada diri anak selama kegiatan berlangsung.

Tahapan pendampingan yang dilakukan terdiri dari 5 tahap, meliputi: 1) Tahap I: Pengenalan dan rancangan kegiatan bermain permainan tradisional estafet bola yang sudah dimodifikasi dan melakukan sensory play. 2) Tahap II: Rancangan kegiatan bermain permainan berupa engklek dan lompat tali yang sudah dimodifikasi. 3) Tahap III: Rancangan kegiatan bermain permainan berupa ular Tangga dan ular naga yang sudah dimodifikasi. 4) Tahap IV: Rancangan kegiatan bermain permainan berupa petak umpet dan kotak pos, sekaligus penutupan dan evaluasi akhir.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Permainan tradisional yang dimaksud juga alat permainan edukatif (APE) yang berfungsi untuk memberikan pendidikan kepada anak (tidak tajam dan tidak beracun); menarik bagi anak, sederhana, murah, mudah penggunaannya; sesuai dengan minat dan taraf pertumbuhan dan perkembangan anak; berfungsi mengembangkan kemampuan dasar anak dan menstimulasi ganda (*multiple intelligences*) (Saputri dan Ekawati, 2017).

Permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai permainan yang ternyata setelah dilakukan observasi dan pengamatan selama lima hari, serta menyaksikan di lapangan sesungguhnya permainan tradisional sangat signifikan sebagai pendorong stimulasi yang kuat bagi aspek perkembangan anak. Tetapi, anak usia dini lebih tertarik jika permainan tradisional yang sudah dimodifikasi. Naafi' & Irawan (2022), menyatakan bahwa melakukan cara memodifikasi permainan tradisional yang dikemas sedemikian rupa, akan menjadikan pilihan permainan yang sangat menarik.

Pada tahap pertama kegiatan yang dilakukan adalah bermain permainan tradisional yang sudah dimodifikasi yaitu estafet bola dan melakukan *sensory play*. Subjek dalam pengabdian ini adalah anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Fatmawati, Kabupaten Purwakarta. Para anak usia dini menjadi objek observasi pada saat mereka terlibat dalam permainan tradisional. Semua kegiatan tersebut secara langsung melahirkan banyak aspek terhadap anak.

Beberapa permainan tradisional dapat menggambarkan kekompakan, kerjasama, dalam menyelesaikan permasalahan. Anak-anak akan berkomunikasi secara tidak sadar sehingga menimbulkan kemampuan bahasa dan menambah kosa kata (Cendana & Suryana, 2021). Seperti kegiatan yang sudah peneliti lakukan:

Tahap I: Pengenalan dan rancangan kegiatan bermain permainan tradisional estafet bola yang sudah dimodifikasi dan melakukan sensory play.

Pada tahap pertama ini kegiatan yang dilakukan adalah bermain permainan tradisional yang sudah dimodifikasi yaitu estafet bola dan melakukan *sensory play*.

Permainan estafet bola warna

Permainan ini adalah permainan tradisional yang telah dimodifikasi dengan mengganti kelereng dengan estafet bola warna dengan tujuan menghindari kecelakaan pada anak menelan kelereng dan membuat anak penasaran dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada anak. Menurut Piaget, permainan ini termasuk kedalam permainan aktif, karena pada kegiatannya banyak menggunakan anggota tubuh yang saling berinteraksi dengan satu sama

lainnya, sehingga melatih anak percaya diri, melatih karakter dan mental anak menjadi berani dalam menghadapi tantangan.

Sistem permainan ini dimainkan oleh dua kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok empat orang, tantangan pada orang pertama adalah membawa bola pada sendok tidak boleh sampai terjatuh untuk diberikan kepada teman nya di posisi kedua, di posisi kedua anak memberikan bola dari orang pertama ke orang ke 3 dengan melewati tantangan kotak angka secara zig-zag, di posisi ketiga anak menerima bola dari posisi kedua dan harus melewati jembatan keseimbangan untuk mencapai *finish*, lalu orang keempat menerima bola lalu berlari untuk kembali ke awal posisi.

Permainan estafet bola menstimulasi aspek fisik motorik pada anak, yaitu aspek sosial, emosional, bahasa pada anak usia dini (Selpiyani, & Darmayanti, 2023). Permainan estafet bola warna juga dapat melatih anak dalam bekerja sama, berkomunikasi, memecahkan masalah, berani, dan bebas berekspresi menjadi dirinya sendiri, dan aktif. Hasil yang ada pada anak bagi aspek perkembangannya terlihat yang sebelumnya anak tidak

dapat melatih keseimbangan dan melompat, anak menjadi dengan mudah melatih keseimbangannya dan juga dapat melompat.



Gambar 1 Permainan Estafet Bola

Sensory Play

Sensory play merupakan permainan yang dapat mengaktifkan sensory yang dan mengasah keterampilan kognitif dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan sosial anak (Yani, 2021). *Sensory play* adalah kegiatan yang dapat mendorong anak untuk menggunakan semua indra mereka, untuk dapat menggali segala objek yang membangun tingkat pemahaman dan mengasah pengetahuan anak. Pada kegiatan *sensory play* anak-anak menggunakan cat yang ditaruh di tangan mereka lalu ditempelkan pada spanduk dan kertas yang telah disediakan.



Gambar 2 Sensory Play

Tahap II: Rancangan kegiatan bermain permainan berupa engklek dan lompat tali yang sudah dimodifikasi

Permainan engklek, engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang populer di Indonesia dan berfungsi sebagai media untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan fisik anak (Darmawan & Ananta, 2024). Permainan ini berasal dari permainan nenek moyang yaitu permainan engklek yang telah dimodifikasi. Kegiatan yang kami lakukan adalah pembukaan terlebih dahulu dan menjelaskan permainan permainan apa yang akan kami laksanakan, yang pertama kami melaksanakan permainan *puzzle* engklek yang dilakukan dan dibentuk menjadi dua kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan delapan anak, cara bermain nya yaitu anak berbaris sesuai kelompok nya dan

bermain secara bergiliran lalu anak melompati kotak-kotak yang sudah bertuliskan angka satu sampai enam dilakukan secara bergantian dengan teman sekelompoknya, sebelum melompati kotak-kotak yang tersedia anak diberikan potongan huruf yang nantinya akan anak susun menjadi sebuah kalimat. Setelah itu dua anak terakhir menyusun semua potongan huruf menjadi satu kalimat.

Permainan ini dapat menstimulasi pada aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa. Hasil yang didapatkan dari permainan ini adalah anak dapat mengetahui macam-macam huruf, anak dapat melatih kesabarannya dalam menunggu gilirannya untuk bermain, anak dapat mengenal macam-macam angka, anak dapat mengenal nama-nama buah dan hewan, dan anak dapat melatih kerjasama dengan temannya dalam menyusun kalimat. Ada beberapa anak yang sudah bisa memainkan permainan engklek ini dengan satu kaki dan ada juga yang belum bisa menggunakan satu kaki dan masih menggunakan dua kaki.



Gambar 3 Permainan Engklek

Lompat Bata (Lompat Tali Bangun Datar), permainan ini adalah permainan lompat tali yang telah dimodifikasi. Permainan tersebut yaitu melompat dan menyusun bentuk bangun datar yang dibentuk menjadi dua kelompok yang masing masing kelompok beranggotakan delapan orang. Cara bermain nya adalah anak harus mengambil undian kertas yang berisi nama-nama bangun datar kemudian melompati karet dan berjalan diatas garis jika sudah anak harus menyusun bangun datar sesuai yang mereka dapatkan.

Dua anak perwakilan masing masing kelompok bertugas untuk menjaga ujung karet dan anggota yang lain membuat dua barisan di belakang karet dengan masing masing kelompoknya, kemudian dilakukan dua orang yang

sebelumnya anak harus mengambil undian untuk mengetahui bangun datar apa yang harus mereka susun setelah melompati karet dan berjalan di atas garis, jika sudah menyusun bangun datar nya anak berbalik arah dan berjalan menuju teman yang sedang menjaga atau memegang karet tersebut lalu bergantian, anak yang sudah memegang atau menjaga karet harus berbaris ke belakang anggota kelompoknya untuk bermain secara bergantian.

Permainan ini untuk mengembangkan aspek kognitif, fisik motorik, sosial, dan bahasa pada anak karena permainan tersebut memerlukan kerjasama dengan kelompok, berfikir untuk membentuk bangun datar, melompati karet dan juga berjalan di atas garis untuk melatih keseimbangan (Puswandari, 2019). Hasil yang didapatkan setelah memainkan permainan lompat bata adalah anak menjadi mengetahui berbagai macam bentuk bangun datar, dapat bekerja sama dengan kelompok nya, keseimbangan pada tubuh anak meningkat tetapi ada beberapa anak yang belum mengetahui macam-macam bentuk bangun datar.



Gambar 4 Lompat Datar (Lompat Tali Bangun Datar)

Tahap III: Rancangan kegiatan bermain permainan berupa ular tangga dan ular naga yang sudah dimodifikasi

Permainan ular naga berkelok-kelok, permainan ular naga adalah permainan tradisional ular tangga yang telah dimodifikasi dengan diadanya beberapa rintangan yang tidak terlalu sulit untuk anak, seperti menyediakan beberapa *cone hurdle* atau botol bekas yang dilalui secara *zig-zag* dan menyediakan beberapa kertas gambar kaki kanan dan kiri agar anak melalui nya dengan kaki sesuai dengan gambar. Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang dimainkan oleh minimal lima sampai delapan orang. Anak-anak berbaris dan bergandeng

memegang pundak yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang pinggang anak yang di depan nya. Seorang anak yang paling depan bertugas sebagai induk. Kemudian dua anak lagi bermain sebagai gerbang, dengan berdiri secara berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. Induk dan gerbang dipilih dari anak-anak yang bermain bernyanyi bersama. Permainan ular naga menstimulasi aspek bahasa dan aspek motorik pada anak, karena pada permainan ini anak belajar bernyanyi bersama-sama untuk memperlancar kosa kata bahasa dan anak harus memegang pundak membentuk ular panjang dan tidak boleh lepas, hal itu dapat menstimulasi aspek perkembangan fisik motorik pada anak.

Hasil yang sesuai setelah dilakukannya permainan tersebut anak yang sebelumnya tidak dapat menguasai kosa kata, lalu dapat menguasai kosa kata karena belajar bernyanyi bersama-sama dan dalam permainan ular naga pun anak dapat mengetahui banyak nama-nama buah dan hewan untuk memilih antara dua gerbang ketika kalah.



Gambar 5 Permainan Ular Naga Berkelok-Kelok

Tahap IV: Rancangan kegiatan bermain permainan berupa kotak pos, sekaligus penutupan dan evaluasi akhir.

Permainan kotak pos adalah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara atau berkomunikasi (Bamualim, Santoso, & Muchtar, 2022). Permainan kotak pos ini melibatkan banyak anak dalam tata cara bermainnya. Bermain kotak pos dilakukan dengan menyanyikan ciri khas dari permainan kotak pos. Permainan ini selain dapat menstimulasi aspek bahasa juga dapat menstimulasi aspek kognitif dan aspek sosial.

Hasil dari kegiatan bermain kotak pos ini adalah anak yang awalnya pendiam menjadi sedikit banyak berbicara, selain itu anak

dapat memerankan peran yang sudah ditetapkan saat bermain kotak pos, sebagai contoh ketika putaran kotak pos sedang menunjuk nama peran “guru” anak kemudian mempraktekan bagaimana peran guru.



Gambar 7 Permainan Kotak Pos

Setelah melakukan kegiatan pengabdian memperkenalkan berbagai macam permainan tradisional yang sudah dimodifikasi kepada anak usia dini seperti estafet bola, engklek, lompat bata(lompat tali bangun datar), ular naga berkelok kelok, latar (ular tangga pintar) dan kotak pos kami Bersama ibu kepala sekola Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Fatmawati melakukan evaluasi dan penutupan, dimana pada kegiatan ini kami mengajak anak untuk menceritakan kembali pengalaman anak dalam bermain permainan tradisional modifikasi yang telah dilaksanakan selama 5 hari, dilanjut dengan kesan dan evaluasi

dari ibu kepala sekola Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Fatmawati dalam melaksanakan kegiatan.

D. Kesimpulan

Krisis karakter anak yang disebabkan oleh kemajuan zaman yang semakin modern, semuanya terjadi serba otomatis dan digital. Era modernisasi ini mempengaruhi aktivitas bermain anak dari permainan tradisional menjadi permainan modern atau digital yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *game online*, *video game* dan *gaming station*.

Salah satu upaya nya adalah dengan melakukan kegiatan pengenalan permainan tradisional yang telah dimodifikasi untuk anak. Adapun permainan yang sudah peneliti terapkan adalah estafet bola warna, suka engklek (susun kata engklek), lompat bata (lompat tali bangun datar), ular naga berkelok-kelok, dan latar (ular tangga pintar). Dalam permainan tradisional tersebut dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan bagi anak, seperti perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan seni.

Dampak yang berpengaruh pada anak dari penelitian yang sudah

diterapkan, anak-anak terlihat sangat tertarik dan antusias dengan permainan tradisional yang sudah dimodifikasi. Anak-anak juga menjadi lebih aktif, dapat mengekspresikan, dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Berdasarkan temuan penelitian terkait permainan tradisional yang telah dimodifikasi untuk merangsang perkembangan anak usia dini, peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut. Untuk penelitian mendatang, disarankan agar dilakukan perluasan cakupan penelitian, baik dalam hal jumlah subjek, keragaman unit pendidikan, maupun jenis permainan tradisional yang diterapkan. Penelitian lanjutan juga dapat memanfaatkan pendekatan serta metodologi yang beragam, guna mengevaluasi efektivitas permainan tradisional yang dimodifikasi terhadap aspek perkembangan anak usia dini secara lebih komprehensif.

Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian yang lebih spesifik mengenai dampak permainan tradisional yang dimodifikasi terhadap aspek perkembangan tertentu, seperti perkembangan sosial-emosional atau bahasa, sehingga diperoleh hasil

penelitian yang lebih terfokus dan mendalam. Penggunaan instrumen evaluasi yang lebih beragam dan terstandarisasi juga direkomendasikan untuk meningkatkan akurasi serta objektivitas data yang dikumpulkan.

Secara implisit, temuan penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan bagi pendidik anak usia dini untuk mengintegrasikan permainan tradisional yang dimodifikasi ke dalam aktivitas pembelajaran harian sebagai alternatif pendidikan yang menarik dan bermakna. Institusi pendidikan anak usia dini juga diharapkan dapat mendukung upaya pelestarian permainan tradisional melalui adaptasi yang selaras dengan perkembangan zaman, tanpa mengabaikan nilai edukatif dan karakter intrinsik yang terkandung di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bamualim, M., Santoso, N. A., & Muchtar, N. I. (2022). Efektivitas Media Kotak Pos dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab pada Siswi Kelas 3 SDIT Darussunnah Sumbawa. *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama dan Bahasa*, 12(1), 154-167.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778.
- Darmawan, W. H., & Ananta, J. P. (2024). Efektivitas permainan engklek pada perkembangan psikomotorik anak usia dini. *An-Nisa*, 17(2), 70-85.
- Gustian, U. (2020). Permainan tradisional: suatu pendekatan dalam mengembangkan physical literacy siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 199-215.
- Harpendya, G., Sumantri, S. H., & Wahyudi, B. (2022). Pendidikan perdamaian: sebuah urgensi di tengah maraknya konflik sosial berdimensi suku, agama, ras, dan antar-golongan di indonesia: Peace Education: an urgency amid the rise of social conflicts with ethnic, religious, racial, and intergroup

- dimensions in indonesia. Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi, 21(2), 77-86.
- Hidayat, A. H. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua. Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 4(2), 317-334.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 86.
- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). Studi literatur: Efektivitas modifikasi dalam permainan tradisional pada eksistensi permainan anak era generasi z. Jurnal Kesehatan Olahraga, 10 (01), 129–136.
- Nailufar, F., Ulfah, M., Nuraeni, S., Syahrani, S. S., & Santoso, S. A. (2023). Pengenalan permainan tradisional engklek kepada anak usia dini. Jurnal Abdidas, 4(3), 272-280.
- Puswandari, P. (2019). Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK PKK Mulyojati Metro Barat (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak: Nofrans Eka Saputra, Yun Nina Ekawati. Jurnal Psikologi Jambi, 2(2), 47-53.
- Sari, W. N., Gustanu, P., Suprayitno, M., Etriya, R., & Aprilia, C. A. (2022). Penerapan Video Pembelajaran IPA dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Kelas V SDN Pulorejo 02.JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(8), 2795-2800
- Sava, I. B., & Harianto, S. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(4), 765-772.

- Sejati, Y. G. (2020). Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *Jieec (Journal Of Islamic Education For Early Childhood)*, 1(1), 38-44.
- Selpiyani, Y., & Darmayanti, N. (2023). Penerapan Permainan Estafet Bola Kertas Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak di RA Nurul Almi Arrafi. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 396-406.
- Yani, A. (2021). Aktivitas permainan dalam outdoor education. *Ahli Media Book*