
PLAYGROUND PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGAN GERAK LOKOMOTOR ANAK DI ERA DIGITAL

Mohammad Syafruddin Kuryanto✉

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus

Abstrak

Permainan adalah salah satu hal yang menarik perhatian anak-anak. Melalui permainan seorang guru dapat mendidik gerak anak sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pendidikan gerak merupakan suatu pendidikan tentang gerak manusia mulai dari lahir hingga akhir hidupnya. Pada era digital, perkembangan gerak anak juga dipengaruhi oleh perkembangan media dan permainan yang ada di kalangan anak-anak. Munculnya *gadget* dan permainan yang baru membuat anak menjadi lebih tertarik pada *gadget* dan permainan tersebut, sehingga permainan tradisional menjadi semakin ditinggalkan. Permainan di dalam *gadget* pada umumnya memiliki karakteristik yang minim gerak tubuh, sehingga anak yang sering bermain *gadget* menjadi memiliki gerak tubuh yang sangat kurang. Sehingga anak-anak membutuhkan kegiatan atau permainan yang dapat melatih gerak lokomotor yang lebih. Permainan tradisional yang dahulu berkembang di masyarakat memiliki karakteristik yang lebih aktif sehingga dapat merangsang perkembangan gerak lokomotor anak. Agar permainan tradisional tetap berkembang dan menarik perhatian di era digital, perlu adanya suatu media baru yang berhubungan dengan permainan tradisional yang dapat menarik perhatian anak-anak. *Playground* yang berwarna-warni di pusat perbelanjaan sangat diminati anak-anak, dengan berbagai permainan aktif yang desain aman untuk anak-anak. Kehadiran *playground* yang ada diberbagai pusat perbelanjaan dapat dimodifikasi menjadi *playground* dengan berbagai permainan tradisional. Sehingga selain dapat melatih gerak lokomotor anak, anak juga dapat mengenal kearifan lokal yang ada di berbagai daerah.

Kata kunci: *playground* permainan tradisional, gerak lokomotor, era digital

Abstract

The game is one of the things that attract children's attention. Through the game a teacher can educate children's movements according to the child's developmental level. Motor education is an education about human movement from birth to the end of life. In the digital age, the development of child movement is also influenced by the development of media and games that exist among children. The emergence of new gadgets and games make children more interested in the gadgets and games, so the traditional game becomes increasingly abandoned. Games in the gadget in general have a minimal characteristic of gestures, so that children who play gadgets often have a gesture that is lacking. So children need activities or games that can train more locomotor motion. Traditional games that previously developed in the community have more active characteristics that can stimulate the development of child locomotor motion. In order for traditional games to continue to grow and draw attention in the digital age, the need for a new media associated with traditional games that can attract the attention of children. The colorful playground in the shopping center is in great demand for children, with various active games that are design safe for children. The presence of playground in various shopping centers can be modified into playground with various traditional games. So in addition to train the locomotor motion of children, children can also recognize local wisdom that is in various regions.

Keywords: *traditional game playground, locomotor motion, digital era*

✉Alamat korespondensi:
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53 Kudus
Tlp (0291) 438229 Fax. (0291) 437198
E-mail: syafruddin.kuryanto@umk.ac.id

ISBN: 978-602-1180-70-9

PENDAHULUAN

Perkembangan gerak adalah suatu kajian yang selalu berkembang dari masa ke masa. Perkembangan gerak merupakan suatu kajian yang mempelajari tentang perkembangan manusia dari mulai lahir hingga akhir hidupnya di masa atau era kehidupan manusia tersebut. Pada era saat ini sering disebut era digital yang notabene kehidupan sehari-hari sudah dimudahkan oleh segala fasilitas yang dapat memudahkan manusia. Dari kendaraan bermotor, hingga kehadiran *gadget* yang dapat memudahkan segala kebutuhan manusia pada era tersebut. Dengan segala kemudahan tersebut, menyebabkan perubahan pola gerak manusia pada era tersebut. Manusia pada era sebelumnya yang memanfaatkan anggota tubuh untuk mencukupi kebutuhan hidupnya, menjadi memanfaatkan media untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

Hal tersebut menyebabkan gerak tubuh manusia pada era tersebut menjadi berkurang, sehingga dapat dipastikan kemampuan untuk bergerak menjadi berkurang. Sebagai contohnya seorang anak pada jaman dahulu berangkat sekolah dengan jalan kaki dan bermain permainan tradisional yang bersifat aktif sehingga anak pada era tersebut memiliki kemampuan motorik yang baik, sebaliknya pada anak-anak era jaman sekarang dimudahkan dengan media seperti kendaraan, *gadget*, dan permainan yang bersifat pasif sehingga seorang guru, orang tua, dan masyarakat perlu untuk memberikan pendidikan gerak khusus untuk melengkapi kekurangan kemampuan motorik pada anak-anak pada era jaman sekarang.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat juga mengakibatkan adanya perubahan kebiasaan masyarakat tidak terkecuali anak-anak. Dengan adanya teknologi baru yang menarik perhatian masyarakat dapat merubah kebudayaan yang ada dalam masyarakat. Kearifan local yang seharusnya perlu diperkenalkan kepada anak menjadi terlupakan karena tergerus oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sejatinya teknologi hadir dengan membawa kemudahan bagi penggunaannya. Kemudahan tersebut mengurangi aktifitas tubuh untuk mengelola tubuhnya sendiri sehingga kuantitas tubuh melakukan aktifitas menjadi berkurang.

Menurut Kartono dalam Richard (2017:14) faktor yang mempengaruhi perkembangan motoric anak adalah faktor hereditas (bawaan dari lahir), faktor lingkungan dapat menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organ dan fungsi psikis, serta aktifitas anak yang sebagai

subjek bebas berkemauan, berkemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri. Sehingga aktifitas anak juga dapat mempengaruhi perkembangan motoric anak tersebut.

Bermain menggunakan permainan tradisional pada dasarnya lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosial kepada lingkungannya. Permainan tradisional setidaknya memerlukan minimal dua orang untuk memainkan permainan tersebut. sehingga mendorong anak untuk belajar bersosial dengan lingkungan sekitarnya. Permainan tradisional juga memiliki banyak nilai-nilai diantaranya yaitu mengasah motoric dan kekompakan anak. Melalui permainan tersebut anak bebas mengekspresikan dirinya dan mengasah ketrampilan motoriknya dengan leluasa.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat menyebabkan tergerusnya minat anak untuk bermain permainan tradisional. Hadirnya *gadget* dengan sederet aplikasi didalamnya sangat menarik perhatian anak-anak. Aplikasi permainan yang ada dalam *gadget* memiliki sifat permainan pasif sehingga menurunkan kuantitas anak untuk mengasah keterampilan motoriknya.

Pada berbagai pusat perbelanjaan banyak terdapat pusat permainan anak-anak berupa playground. Playground pada umumnya menggunakan permainan yang mengasah motoric anak, dengan warna-warni serta tempat bermain yang disajikan aman untuk anak, menjadikan playground selalu ramai dikunjungi anak-anak.

Playground dapat dibuat dengan menggunakan tema permainan tradisional dengan segala kearifan local yang ada pada suatu daerah tersebut. Dengan memadukan playground dan permainan tradisional, disamping kita dapat mengembangkan motoric anak, kita dapat mengenalkan kebudayaan yang ada pada suatu daerah. Sehingga kebudayaan yang ada akan tetap terjaga agar tetap menjadi identitas negara.

Kajian Teoritis Pengertian permainan

Permainan adalah suatu media anak untuk dapat berekspresi sesuka hati mereka, karena didalam permainan tersirat kreatifitas seorang anak. Permainan dapat menjadi suatu proses belajar anak dengan cara memasukkan unsur pendidikan dalam suatu permainan. Sehingga kebutuhan bermain anak tercukupi sekaligus dapat melatih kemampuan motorik anak. Selain mengembangkan kemampuan motorik anak,

permainan juga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, bersosial dengan teman bermain, serta banyak nilai-nilai sosial yang dapat dipelajari anak dalam sebuah permainan.

Fungsi dan manfaat bermain meliputi.

1. Perkembangan bahasa

Kegiatan bermain merupakan tempat anak untuk berbahasa dan berkomunikasi dengan temannya. Dengan bermain anak secara tidak langsung belajar komunikasi dengan temannya dan membuat perbendaharaan kata menjadi lebih beragam.

2. Perkembangan sosial

Dengan bertemu teman sepermainan anak akan belajar tentang berinteraksi dengan temannya, sehingga anak dapat belajar mengalah, memberi, tolong menolong serta belajar sikap sosial yang lainnya

3. Perkembangan moral

Permainan dapat membantu anak untuk belajar tentang sportifitas, kejujuran, kegigihan, kerja keras, dan sebagainya.

4. Perkembangan emosi

Bermain juga dapat menjadi sarana mengembangkan kecerdasan emosi anak, belajar mengendalikan diri, dan juga dapat menjadi wadah untuk relaksasi anak. Pada beberapa jenis permainan juga dapat digunakan untuk sarana terapi gangguan emosi.

5. Perkembangan kognitif

Dengan permainan seorang guru dapat memasukkan unsur pendidikan dalam kegiatan permainan. Dengan memasukkan berbagai konsep bentuk, warna, ataupun jumlah yang dapat merangsang perkembangan intelektual anak. Dalam permainan juga anak dapat belajar mengatasi masalahnya sendiri (*problem solving*) sehingga dapat menguasai lingkungan dan sosialnya sendiri.

6. Perkembangan fisik

Permainan dapat merangsang perkembangan motorik anak ketika permainan tersebut memandu anak untuk menggerakkan otot-otot tubuhnya sehingga mempengaruhi perkembangan fisik dan kepekaan penginderaan anak.

7. Perkembangan kreatifitas

Bermain dapat mendorong anak untuk berfikir kreatif dan memberikan kesempatan pada seorang anak untuk mengeksplor semua idenya tanpa ada rasa takut karena dalam permainan anak memiliki kebebasan dalam bertindak.

Dari berbagai fungsi di atas, menandakan pentingnya bermain bagi perkembangan motorik anak.

Gerak lokomotor

Keterampilan gerak anak adalah aspek yang perlu diperhatikan, karena keterampilan gerak pada anak dapat terjadi cacat keterampilan motorik. Menurut Lutan (1988: 369) cacat keterampilan motorik adalah ketidakmampuan fisik individu menyampaikan stimulus yang cukup terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut akan tercermin dalam setiap penampilan gerak pada anak tersebut. penampilan gerak pada anak tersebut menjadi terganggu dan tidak efisien. Hal tersebut sangat mempengaruhi penampilan gerak sehari-hari anak tersebut.

Gerak dasar lokomotor merupakan gerak dasar yang menyebabkan tubuh menjadi berpindah tempat. Gerakan dasar lokomotor ditandai dengan adanya perpindahan tubuh ke tempat yang lain. Seperti, melompat, berlari, berjalan, meroda, melenting, dan sebagainya. Gerakan-gerakan tersebut merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan berbagai otot besar yang ada di tubuh anak. Keterlibatan otot besar tersebut menjadi dasar bagi perkembangan otot tersebut, pertumbuhan otot, daya tahan otot, dan juga daya tahan otot tersebut.

Permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu hasil ekspresi dari anak era jaman dahulu yang memuat kearifan lokal yang ada di daerah tempat permainan itu berasal. Dengan budaya indonesia yang begitu beragam, menyebabkan permainan tradisional di indonesia sangat beragam, inovatif, variatif dan kreatif. hasil penelitian kurnianti (2011: 13) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan serta menghargai orang lain. Pengaruh permainan tradisional memberikan dampak yang besar bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosi anak.

Berdasarkan pernyataan tersebut permainan tradisional perlu untuk dipertahankan keberadaannya mengingat besarnya pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Upaya-upaya untuk tetap melestarikan keberadaan permainan tradisional dapat diupayakan melalui pengenalan permainan tradisional melalui *playground*

permainan tradisional. Menurut Dhamarmulya (2008: 35) jenis permainan tradisional menurut bentuk permainannya dibedakan menjadi bermain dengan bernyanyi atau dialog, bermain dengan olah pikir, serta bermain dengan adu ketangkasan. Permainan tradisional identik dengan tradisi budaya setempat, sehingga pelaksanaannya sering memasukkan unsur-unsur kearifan lokal dan cerita rakyat yang ada pada suatu daerah asal dari permainan tersebut.

Permainan tradisional juga dapat digolongkan menurut jenis kegiatan. Jenis kegiatan permainan tersebut yaitu.

1. Permainan aktif

Dalam permainan aktif anak melakukan kegiatan yang menggerakkan seluruh otot-otot tubuh dan inderanya. Jenis permainan aktif adalah.

a. Permainan strategi

Kegiatan bermain yang membantu anak memahami kondisi sekitarnya melalui indera-inderanya. Contoh: domikado, hompimpa, dan sebagainya.

b. Permainan fungsional

Kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan dengan tujuan untuk mengembangkan motorik anak. Contoh: donal bebek, dan sebagainya.

c. Permainan membangun

Permainan yang mengajak anak untuk membangun suatu bentuk bangunan dengan media. Contoh: tekongan, boy-boyan, dan sebagainya.

d. Bermain kreatif

Permainan yang merangsang anak untuk menciptakan kreasi dari imajinasinya. Contoh: membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk, membuat jaran kepang dari pelepah pisang, dan sebagainya.

e. Permainan karakter

Permainan dimana anak dirangsang untuk memerankan suatu karakter. Contoh: kucing & tikus, ular naga, dan sebagainya.

f. Permainan pertandingan

Permainan yang memiliki aturan dan bersifat kompetitif. Contoh: betengan, sodah manda, dan sebagainya.

2. Permainan pasif

Permainan ini cenderung tidak banyak menggerakkan tubuh, dan hanya menggerakkan sebagian indera saja. Permainan pasif yaitu kegiatan bermain dimana anak membuat kesan jiwanya aktif melalui indera yang ia miliki.

Peran *playground* tradisional terhadap gerak lokomotor

Mengembangkan kemampuan motorik anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Namun dengan kondisi tren permainan tradisional yang ada, anak yang memiliki inisiatif untuk bermain permainan tradisional sangat minim. Perlu inovasi untuk menarik perhatian anak agar dapat bermain aktif pada permainan tradisional. Inovasi untuk meningkatkan minat anak agar dapat bermain aktif yaitu dengan menggunakan *playground* (taman bermain). *Playground* yang ada di pusat-pusat perbelanjaan selalu menarik perhatian anak-anak. *Playground* yang biasa di sajikan di pusat-pusat perbelanjaan pada umumnya menggunakan permainan aktif yang cenderung jarang sekali menggunakan permainan tradisional. Dengan memasukkan unsur permainan tradisional dalam suatu *playground* diharapkan dapat juga melestarikan kearifan lokal Indonesia yang kaya akan budaya.

Playground tradisional merupakan perpaduan antara taman bermain yang biasanya menggunakan permainan aktif dan aman untuk anak dengan permainan tradisional yang aktif dikemas dalam suatu area yang ramah anak. Dalam *playground* tradisional terdapat berbagai permainan yang merangsang gerak lokomotor anak sehingga *playground* tradisional merupakan media kreatifitas anak dalam melatih gerak tubuhnya. Dengan menggunakan konsep *playground* yang ramah anak, permainan tradisional dapat menjadi media yang efektif untuk melatih gerak lokomotor anak. Anak-anak dapat berlari, melompat, merangkak, dan melakukan gerak gerak lokomotor lainnya tanpa takut akan jatuh dan sakit.

Banyak tulisan yang membahas tentang pentingnya keterampilan gerak lokomotor pada usia dini. Hal itu dikarenakan kebebasan bergerak anak mempengaruhi perkembangan fisik anak. Menurut Lutan (1988: 368) ide tentang efek kesempatan dan keleluasaan anak untuk bergerak pada usia dini itu mengandung implikasi, terutama terhadap pentingnya pengembangan keterampilan gerak anak pada usia dini, yang tidak saja bermanfaat memacu pertumbuhan badan mereka tetapi juga perkembangan mental mereka. Sedangkan dalam teori kepelatihan dasar Sugiyanto (2007: 104) menyebutkan berdasarkan kecenderungan sifat perkembangan yang terjadi pada individu pada umumnya, sepanjang hidup manusia dapat diidentifikasi periodisasi fase-fase perkembangan.

Pada fase anak usia 6-12 tahun (anak besar) kebutuhan fisik berupa aktifitas beregu, aktifitas mencoba-coba, serta aktifitas yang melatih fisik

dan keberanian. Dalam fase fase perkembangan memiliki kebutuhan motorik tersendiri karena perkembangan tubuh secara anatomis dan fisiologis pada setiap fase-fase perkembangan sangat berbeda. Sehingga kebutuhan motorik dalam fase anak berbeda dengan fase bayi maupun dewasa. Pada usia 6-12 tahun merupakan masa-masa perkembangan kemampuan fisik kekuatan, fleksibilitas, dan keseimbangan, sehingga pada masa tersebut sangat baik untuk mengajarkan anak untuk melatih kemampuan motorik anak.

Pernyataan di atas menyebutkan pentingnya kebebasan gerak anak. Kebebasan gerak anak bermanfaat untuk mamacu pertumbuhan badan dan mental anak. Sedangkan kebutuhan gerak anak pada usia 6-12 tahun yaitu mengembangkan kemampuan fisik berupa kekuatan, fleksibilitas, dan keseimbangan. Sehingga *playground* (taman bermain) sangat bermanfaat bagi perkembangan tubuh anak dalam gerak lokomotor.

Playground tradisional pada era digital

Memperkenalkan kebudayaan pada anak-anak dapat dilakukan dengan banyak hal. Melalui cara yang menyenangkan akan lebih mudah diterima oleh anak-anak sehingga permainan adalah cara paling mudah untuk memperkenalkan kearifan lokal yang ada di daerah tertentu. Perkembangan media semakin pesat, sehingga sedikit demi sedikit permainan tradisional mulai tergantikan oleh permainan baru. Permainan baru yang beredar di era sekarang banyak menggunakan gadget. Permainan yang ada dalam gadget yang beredar, menggunakan permainan pasif yang cenderung tidak menggunakan gerak lokomotor.

Pada era sekarang permainan tradisional sudah mulai tergantikan oleh permainan modern yang menggunakan *gadget* dengan segala permainan pasifnya di dalam *gadget* tersebut. Menurut Cahyono (2011: 1) dan Misbach (2006: 3) dalam prosiding seminar nasional pendidikan inovasi pembelajaran pendidikan berkemajuan menyatakan bahwa permainan digital lebih banyak dimainkan secara statis, sehingga anak bermain dalam keadaan pasif. Anak lebih memilih bermain dengan *gadget* karena mereka sangat tertarik mengenai aplikasi *game* yang ada dalam *gadget*, anak menjadi lebih memilih diam dan memainkan *gadget*-nya. Anak-anak jaman sekarang menjadi lebih banyak berinteraksi pada dunia maya seperti *game online*, sosial media, dan *browsing* di internet dari pada bertanya kepada orang lain. Terlalu banyak memakai *gadget* anak dapat menjadi seorang individu yang cenderung anti sosial dan

kurang percaya diri sebab kurangnya interaksi dengan orang lain.

Pada saat ini permainan tradisional perlu dikembangkan dengan inovasi-inovasi yang baru untuk menarik minat anak. Pasalnya permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak mulai tergantikan oleh *gadget* yang menarik akan aplikasi *game*-nya. Perkembangan gerak lokomotor anak merupakan suatu proses yang sangat penting, sehingga perlu perhatian khusus untuk merangsang perkembangan gerak anak salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan tradisional. Hadirnya konsep taman bermain yang berwarna-warni di berbagai pusat perbelanjaan setidaknya memberikan kontribusi pengembangan gerak lokomotor anak yang mulai tergerus oleh kehadiran *gadget*. Dengan adanya *playground* yang ada di berbagai pusat perbelanjaan, anak menjadi bebas bergerak mengekspresikan imajinasinya sesuai dengan keinginan mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Permainan adalah suatu media anak untuk dapat berekspresi sesuai hati mereka, karena di dalam permainan tersirat kreatifitas seorang anak. Selain mengembangkan kemampuan motorik anak, permainan juga dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, bersosial dengan teman bermain, serta banyak nilai-nilai sosial yang dapat dipelajari anak dalam sebuah permainan. Permainan memiliki fungsi dan manfaat meliputi: perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan emosi, perkembangan kognitif, perkembangan fisik, serta perkembangan kreatifitas.

Permainan tradisional merupakan suatu hasil ekspresi dari anak era jaman dahulu yang memuat kearifan lokal yang ada di daerah tempat permainan itu berasal. Dengan budaya Indonesia yang begitu beragam, menyebabkan permainan tradisional di Indonesia sangat beragam, inovatif, variatif, dan kreatif. Memperkenalkan kebudayaan pada anak-anak dapat dilakukan dengan banyak hal. Melalui cara yang menyenangkan akan lebih mudah diterima oleh anak-anak sehingga permainan adalah cara paling mudah untuk memperkenalkan kearifan lokal yang ada di daerah tertentu. Hadirnya konsep *playground* (taman bermain) yang berwarna-warni diberbagai pusat perbelanjaan setidaknya memberikan kontribusi pengembangan gerak lokomotor anak yang mulai tergerus oleh kehadiran *gadget*. Dengan adanya *playground* yang ada diberbagai pusat perbelanjaan, anak menjadi bebas bergerak

mengekspresikan imajinasinya sesuai dengan keinginan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Putri, R.F.N. 2013. Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kecamatan Suruh. *Early Childhood Education*, 2 (1): 8-16.
- Lutan, R. 1988. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan P2LPTK.
- Kusumaningrum, E.M. 2015. Meminimalisir Ketergantungan Gadget Sejak Usia Dini Dengan Memperkenalkan Permainan Tradisional Yang Menarik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Muhamadiyah Ponorogo 7 November 2015*.
- Dhamarmulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Kurniati, E. 2011. Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional (*Skripsi*). Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta.