
ANTUSIASME ANAK USIA DINI TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK PADA ERA TEKNOLOGI KELAS B DI TK BINA INSANI SURABAYA

Ade Irmawati Hasan¹, Muchamad Arif², dan Sugito Muzaqi³

Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2,3}

adeirma.3090@gmail.com¹, muchamad.arif@narotama.ac.id²,
sugito.muzaqi@narotama.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh pengamatan peneliti terhadap antusiasme anak terhadap permainan tradisional pada era teknologi di zaman sekarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana antusiasme anak usia dini terhadap permainan tradisional di kelas B TK Bina Insani Surabaya terhadap permainan Engklek. Penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan observasi partisipasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas B TK Bina Insani Surabaya. Objek penelitian ini adalah antusiasme siswa terhadap permainan tradisional engklek. Hasil penelitian menunjukkan antusiasme anak terhadap permainan tradisional beragam. Anak-anak antusias terhadap permainan tradisional engklek dan sebagian besar mengalami peningkatan antusiasme dari pertemuan pertama ke pertemuan keempat. Pada penelitian ini belum ditemukan anak yang sangat antusias terhadap permainan tradisional engklek dimana indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) tercapai.

Kata Kunci: *Antusiasme, Permainan Tradisional, Engklek*

ABSTRACT

The research is motivated by researchers' observations of children's enthusiasm for traditional games in today's technological era. This study aimed to determine how enthusiastic kindergartners are toward Engklek, a traditional game, in class B of Bina Insani Surabaya Kindergarten. This research uses descriptive qualitative research methods. Data collection technique by participant observation, interviews, and documentation. The research subject is students of Class B in Bina Insani Surabaya Kindergarten. The research object is children's enthusiasm for the traditional game Engklek. The results of the study show that children's enthusiasm for traditional games varies. The children were enthusiastic about the traditional hopscotch game and most experienced an increase in enthusiasm from the first to the fourth. In this study, it was not found that children were very enthusiastic about the traditional game of cranks where the Berkembang Sangat Baik (BSB) indicator (very good development indicator) was achieved.

Keywords: *Enthusiasm, Traditional Game, Hopscotch*

PENDAHULUAN

Bermain merupakan tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu yang lain daripada kehidupan biasa (Buizing dalam F. J.Monks, 2002). Selaras dengan yang dikemukakan oleh Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. (Hurlock, 1978).

Permainan Tradisional adalah sebuah permainan warisan budaya yang merupakan permainan asli dari nenek moyang. Alat-alat permainan tradisional adalah suatu alat permainan tradisional yang merupakan alat-alat permainan tradisional yang harus dijaga dan dilestarikan agar permainan tradisional ini tidak punah dan terlupakan akibat tergerus oleh zaman yang sudah modern seperti sekarang.

Pada era perkembangan teknologi seperti saat ini tidak hanya berdampak pada perkembangan teknologi yang memudahkan dunia kerja dan pekerjaan rumah tangga akan tetapi juga berdampak pada perkembangan dunia permainan anak dan alat-alat permainannya. Anak-anak zaman sekarang lebih memilih permainan modern daripada permainan tradisional. Menurut berdasarkan penelitian Nur dan Asdana (2020) salah satu alasan anak-anak memilih permainan modern adalah karena tampilan dan grafis yang ditawarkan sangat memukau serta memikat sehingga membuat anak lama betah di depan layar smartphone. Permasalahan tersebut terjadi di lingkungan murid kelompok B TK Bina Insani dengan alamat Keputih Tegal Gg. 3 Tembusan No. 5A, Kec. Sukolilo, Surabaya.

Pada saat observasi awal tentang bagaimana permainan tradisional dimainkan oleh murid kelompok B, semua murid kelompok B tampak sangat tertarik dan mau mencoba melakukan permainan tradisional engklek yang sedang saya perkenalkan tersebut dengan secara bergantian, meskipun di antara mereka juga terkadang masih ada yang merasa malu pada saat melakukan kegiatan permainan tradisional engklek dan beberapa dari mereka perhatiannya juga masih sangat mudah sekali teralihkan dengan adanya permainan modern meski hanya merasa penasaran akan permainan modern tersebut. Jadi permainan ini tidak terlalu dianggap menarik oleh semua murid kelompok B sebagai permainan tradisional yang mudah sekali untuk dimainkan dengan teman-teman sebayanya, karena mereka lebih tertarik ingin melakukan kegiatan-kegiatan yang lain selain melakukan kegiatan permainan tradisional; oleh sebab itulah saya tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan tradisional engklek tersebut.

LANDASAN TEORI

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar” (Hurlock,1997:320). Sedangkan permainan Menurut Hurlock (1998:325) dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerjasama, asal saja mereka telah diterima dalam gang dan bersama dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial. Kegiatan bermain memiliki manfaat yaitu dapat mempengaruhi perkembangan enam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (personal awareness), emosional, sosial, komunikasi, kognitif, dan keterampilan motorik (Catron & Allen, 1999). Contoh-contoh permainan tradisional Menurut (Yanika Sriyahani, Muhammad Syaffruddin Kuryanto, Wawan Shokib Rondil, 2022) yaitu dapat dibagi menjadi 5 contoh-contoh permainannya sebagai berikut: 1) Permainan tradisional petak umpet. 2) Permainan tradisional layang-layang. 3) Permainan tradisional bola bekel. 4) Permainan tradisional engklek. 5) Permainan tradisional kelereng.

Kelebihan permainan tradisional sudan mada Menurut Rae, permainan hopscotch atau engklek memiliki berbagai manfaat antara lain:

- 1) Untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung angka dan Menyusun angka;
- 2) Untuk perkembangan sosial emosional, anak belajar mengambil giliran, dan menyemangati teman;
- 3) Untuk perkembangan fisik, yaitu dengan melompat, berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan rendah (Rahmawati, 2016).

Definisi Permainan engklek atau pacih (dalam bahasa aceh) Menurut Dr. Smpuck Hur Gronje dalam (Depdikbud, 2007 dalam Rozana, 2020) merupakan suatu permainan yang berasal dari Hindustan dan dibawa atau diperkenalkan oleh orang-orang keeling. Alat permainan ini bisa juga terbuat dari biji atau batu. Permainan ini juga bisa dilakukan secara perorangan. Sedangkan menurut A. Husna M (2009:46), alat atau bahan yang digunakan untuk permainan tersebut yaitu kapur tulis, pecahan genting atau keramik. Sebab menurutnya permainan ini dapat dilakukan oleh 2 orang atau lebih dan biasanya tempat yang digunakan untuk bermain engklek adalah lapangan atau halaman rumah atau taman bermain serta halaman sekolah.

Kemudian menurut Sukirman Dharmamulya (2005:46-47), berpendapat bahwa permainan ini dinamakan engklek, engklek atau ingkling karena permainan ini dilakukan dengan cara, melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan menggunakan satu kaki. Dan engklek dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Lama permainan ini tidak

mengikat. Permainan ini juga sudah dilakukan sejak zaman jepang. Namun permainan ini minimal juga dimainkan oleh 2 orang anak. Sebab permainan ini terkadang bersifat individual dan bukan kelompok.

Selanjutnya untuk usia pemain engklek terkadang berkisar antara 7-14 tahun, jika usia pemain kurang dari 7 tahun maka masih diperbolehkan akan tetapi hanya diberi status sebagai pemain bawang kothong yaitu sebagai pemain yang tidak mempunyai hak dan kewajiban tetapi masih diizinkan untuk mengikuti permainan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan keadaan alamiah sebuah variabel, gejala maupun keadaan (Bungin, 2001:48). Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengetahui antusiasme anak usia dini terhadap permainan tradisional engklek. Penelitian ini dilakukan di TK Bina Insani Surabaya yang beralamat Keputih Tegal Gg. 3 Tembusan No. 5A, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas/kelompok B: 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Objek penelitian yaitu mengenai antusiasme anak usia dini pada permainan tradisional engklek.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode observasi yang digunakan adalah observasi dengan partisipasi sebab penelitian dilaksanakan oleh peneliti dengan mengamati secara langsung kegiatan anak kelas B di TK Bina Insani. Data observasi didukung dengan data hasil wawancara kepada para guru, wali siswa dan siswa. Dokumentasi dilakukan untuk menyimpan data penelitian selain berupa tulisan sebagai data penunjang tambahan pada laporan penelitian.

Instrumen penilaian capaian anak yang digunakan peneliti adalah berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014, sebagai berikut:

Penilaian	Tingkat kemampuan
BSB: Berkembang sangat baik	Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
BSH: Berkembang sesuai harapan:	Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh guru
MB: Mulai berkembang	Bila anak melakukannya masih harus di ingatkan atau dibantu oleh guru
BB: Belum berkembang	Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

Kisi-kisi Instrumen antusiasme permainan tradisional:

Penilaian	Indikator penilaian
BSB: Berkembang sangat baik	Anak mampu dan mandiri melaksanakan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek
BSH: Berkembang sesuai harapan:	Anak mampu melaksanakan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek tanpa bantuan
MB: Mulai berkembang	Anak mampu melakukan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek masih harus diingatkan dan memerlukan bantuan
BB: Belum berkembang	Anak mulai mampu melakukan melakukan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek masih harus tetapi masih menirukan atau dicontohkan guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian di TK Bina Insani Surabaya terletak di Jalan Keputih Tegal gg 3 tembusan no.54 Surabaya. Peneliti memilih kelas Tk B terdiri dari 16 siswa yaitu 8 laki-laki dan 8 perempuan (Arjuna, Zakki, Syifa, Alyn, Gibran, Ika, Adzkia, Yudhi, Vita, Navisa, Fatma, Queen, Muzaki, Virya, Abli, dan Aidil). Penelitian dilakukan pada hari senin dan kamis, waktu pelaksanaannya pada jam 10.00-11.00 WIB. Dilakukan selama satu jam disesuaikan dengan RPPH yang ada di TK Bina Insani Surabaya.

Peneliti menggunakan engklek yang terbuat dari bahan kertas dan berwarna-warni. Pada pertemuan pertama hingga pertemuan keempat, peneliti meminta para siswa untuk memainkan permainan tersebut. Selama para siswa bermain, peneliti melakukan observasi penuh. Wawancara dan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data penunjang. Wawancara dilaksanakan sebelum dan sesudah penelitian kepada guru dan wali murid. Dokumentasi dilaksanakan pada saat wawancara dan observasi.



Gambar 1. Penelitian Ke-1



Gambar 2. Penelitian Ke-2



Gambar 3. Penelitian ke-3



Gambar 4. Penelitian ke-4

Saat bermain permainan engklek, antusiasme anak terhadap permainan tradisional diukur dengan instrumen berikut:

Penilaian	Indikator penilaian
BSB: Berkembang sangat baik	Anak mampu dan mandiri melaksanakan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek
BSH: Berkembang sesuai harapan:	Anak mampu melaksanakan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek tanpa bantuan
MB: Mulai berkembang	Anak mampu melakukan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek masih harus diingatkan dan memerlukan bantuan
BB: Belum berkembang	Anak mulai mampu melakukan melakukan perintah secara berurutan dengan aturan yang disampaikan untuk melakukan permainan engklek masih harus tetapi masih menirukan atau dicontohkan guru

Hasil Penilaian Antusiasme Permainan Tradisional Engklek Pertemuan ke-1, ke-2, ke-3, dan ke-4 sebagai berikut:

No	Nama siswa	Pertemuan 1 12 Juni 2023	Pertemuan 2 15 Juni 2023	Pertemuan 3 19 Juni 2023	Pertemuan 4 22 Juni 2023
1	Arjuna	MB	BSH	BSH	BSH
2	Zakki	BB	BB	BB	MB
3	Syifa	BB	MB	MB	BSH
4	Alyn	MB	BSH	BSH	BSH
5	Gibran	BB	MB	MB	MB
6	Ika	BB	BB	MB	BSH
7	Adzkia	BB	BB	MB	MB
8	Yudhi	MB	MB	MB	MB
9	Vita	MB	MB	MB	MB
10	Navisa	BB	BB	BB	MB
11	Fatma	BB	BB	BB	BB
12	Queen	BB	MB	BSH	BSH
13	Muzaki	BB	BB	MB	MB
14	Virya	BB	BB	BB	BB
15	Abli	BB	MB	MB	MB
16	Aidil	BB	MB	MB	MB

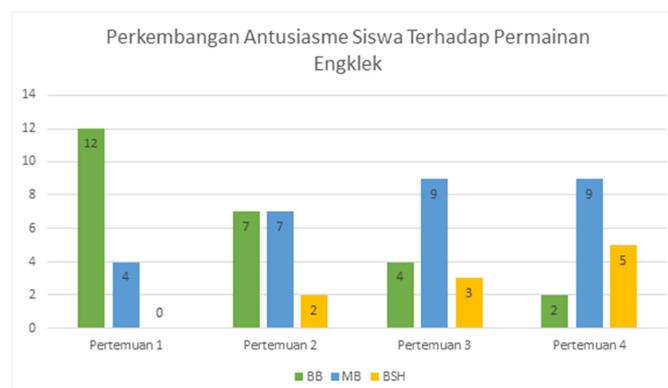
1. Pada pertemuan 1, dari hasil observasi terdapat 12 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan 4 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB).
2. Pada pertemuan 2, dari hasil observasi terdapat 7 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB), 7 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

3. Pada pertemuan 3, dari hasil observasi terdapat 4 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB), 9 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 3 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
4. Pada pertemuan 4, dari hasil observasi terdapat 2 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB), 9 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 5 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil temuan tersebut, tampak bahwa terdapat perkembangan antusiasme dari pertemuan pertama ke pertemuan keempat. Hasil wawancara dengan para guru dan wali siswa juga menyebutkan bahwa para siswa senang dan antusias dengan permainan engklek.

Beberapa siswa dengan kategori Belum Berkembang (BB) pada pertemuan 1 meningkat menjadi Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan ke 2, ke 3, dan ke 4. Begitu pula dengan siswa pada kategori Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan 1 mengalami perubahan kategori menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada pertemuan ke 2, ke 3, dan ke 4. Siswa dengan kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan ke 2 mengalami peningkatan ke kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada pertemuan ke 3 dan 4. Terdapat pula siswa dengan kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan ke 3 yang berubah naik ke kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada pertemuan ke 4.

Hanya ada dua siswa dengan kategori Belum Berkembang (BB) yang masih tetap sama dari pertemuan ke 1 hingga ke 4 dan ada dua siswa dengan kategori Mulai Berkembang (MB) yang juga masih tetap sama dari pertemuan ke 1 hingga ke 4. Selain itu semua siswa (16 orang) tersebut tidak ada yang mengalami peningkatan kategori ke Berkembang Sangat Baik (BSB) pada pertemuan ke 4. Grafik perkembangan antusiasme siswa terhadap permainan tradisional engklek sebagai berikut:



KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa anak usia dini yang merupakan siswa Kelas B TK Bina Insani Surabaya memiliki antusiasme terhadap permainan tradisional engklek. Sebagian besar siswa menunjukkan perkembangan atau peningkatan antusiasme dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat. Hal tersebut telah sesuai dengan rumusan masalah serta tujuan penelitian meskipun 16 siswa Kelas B TK Bina Insani Surabaya belum ada yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Permainan tradisional dapat menjadi sarana bagi tumbuh kembang anak usia dini. Permainan tradisional engklek bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini khususnya pada kemampuan motorik sebab permainan tradisional engklek melatih fisik anak usia dini. Saat siswa kelas B TK Bina Insani Surabaya antusias melakukan permainan tradisional engklek, secara tidak langsung tumbuh kembang motoriknya turut berkembang dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.
- Bungin, Burhan. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Catron, C.E. & Allen, J. (1999). *Early childhood curriculum a creative-play model*. New Jersey: Merrill, Prentice-Hall
- Dharmamulya, Sukirman. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Feryando, D.A., Wibowo, A.P.E., Darmawan, A., Triwijaya, S., dan Sunardi, S. (2022). *Edukasi Dini Penggunaan Smartphone yang Baik Pada Anak-Anak*. Jurnal Masyarakat Mandiri, 6(2), 1102-1113
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*; Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (1978). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (1998). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Monks, F.J. (2002). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Cet. 14. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

-
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). *Pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar. Phinisi Integration Review*, 3(1), 17-29.
- P., Djaka. (2006). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surakarta: Pustaka Mandiri.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Rahmawati, K., & Fatmawati, L. (2016, August). *Penanaman karakter toleransi di sekolah dasar inklusi melalui pembelajaran berbasis multikultural*. In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.
- Rozana, S. (2020). *Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional "Engklek" Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang*. *Jurnal Universitas Pancabudi*, 13(1), 42-58
- Sriyehani, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). *Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo*. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416-4423.
- Sutini, A., & Sa'diyah, R. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Berbasis Literacy Gardens*. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 2(1), 99-108.