

Peran Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak

Umu Da'watul Chiro*

* Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Malang
Email: umu.chiro.fip@um.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 20-09-2022

Disetujui: 01-10-2022

Key word:

Traditional games, *chutilan*, fine motor

Kata kunci:

Permainan tradisional, *Chutilan*, Motorik halus

ABSTRAK

Abstract: This study aims to determine the role of traditional chutilan games in improving the fine motor skills of children aged three to four years. Chutilan is a traditional game played using sticks. The research approach used is qualitative with a descriptive design. The research was conducted at KB Al Ilmu, Maindu, Montong, Tuban with the research subjects being children in the play group. Data was collected by conducting observations, interviews and documentation. Data analysis was carried out by explaining the data that had been collected. Data analysis using triangulation technique. This study found that children playing traditional chutilan games on the developmental aspects of children's abilities, especially fine motor skills, could observe their fine motor development skills through chutilan games, children were able to move sticks from one hand to another.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran permainan tradisional chutilan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia tiga sampai empat tahun. Chutilan merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan menggunakan batang lidi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain deskriptif. Penelitian dilaksanakan di KB Al Ilmu, Maindu, Montong, Tuban dengan subjek penelitiannya adalah anak kelompok bermain. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini didapatkan hasil bahwa anak bermain permainan tradisional chutilan terhadap kemampuan aspek perkembangan anak khususnya motorik halus dapat teramatidiksi. Kemampuan perkembangan motorik halusnya melalui permainan chutilan, anak mampu memindahkan lidi dari satu tangan ke tangan lainnya.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaniya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan (Mulyasa, 2012:16).

Menurut Susanto (2011: 164) motorik halus adalah gerakan halus yang melibatkan bagian-bagian tertentu saja yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja, karena proses perkembangan kemampuan motorik

halus sosial emosial anak dapat berkembang optimal jika anak memiliki kesempatan untuk banyak melakukan kegiatan main yang dapat melatih otot halusnya. Perkembangan anak tidak terlepas dari interaksinya dengan orang lain baik dengan orangtua atau keluarga, teman sebaya dan tidak lupa pula bergaul dengan orang di luar lingkungan rumah melalui kegiatan bermain.

Semakin baiknya gerakan motorik halus membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan kilp untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta menajamkan pensil dengan rautan pensil. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama. Suyanto (2005: 51) mengatakan bahwa karakteristik pengembangan motorik halus anak lebih ditekankan pada gerakan-gerakan tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, menggambar, menggunting dan melipat

Permainan tradisional bukan hanya sebagai alat untuk bersenang-senang bagi anak, tetapi jika diamati memiliki nilai-nilai luhur yang sangat baik bagi perkembangan anak. Selain itu permainan tradisional juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran disekolah agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan dapat menumbuhkan semangat belajar bagi siswa (Choiro, 2021).

Permainan tradisional yang dimainkan dengan cara bersama-sama dipastikan dapat mengembangkan aspek perkembangan motorik halus hingga sosial emosial anak dikarenakan anak akan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan dan teman bermainnya untuk dapat saling bekerja sama. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti sejauh mana peran permainan tradisional *chutilan* dalam mengembangkan kemampuan motorik pada anak kelompok usia 3-4 tahun sehingga anak dapat melewati tahap-tahap perkembangan khususnya motorik halus yang nantinya akan berkembang sesuai tahapannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Penelitian dilaksanakan di KB Al Ilmu, Maindu, Montong, Tuban. Penelitian dilakukan dengan menggali informasi mengenai tentang peran permainan tradisional *chutilan* terhadap kemampuan aspek perkembangan anak khususnya motorik halus di KB Al Ilmu, Maindu, Montong, Tuban.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat kegiatan bermain anak saat memainkan *chutilan* dan bagaimana interaksi anak dengan teman sebayanya saat memainkan permainan tersebut, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru dan anak sebagai data pendukung hasil observasi. Untuk menjamin keabsahan data, digunakan pengujian konfirmabilitas atau uji objektivitas penelitian. Uji konfirmabilitas dilakukan setelah melaksanakan observasi, yakni dengan melakukan wawancara. Dari hasil pengamatan melalui observasi yang telah dilakukan, kemudian dilakukan konfirmasi kepada guru dan orangtua untuk menguji apakah informasi yang didapatkan benar adanya menurut narasumber.

HASIL

Permainan tradisional *chutilan* yang ada di KB Al Ilmu dalam pelaksanaannya di lakukan 2- 4 orang pemain. Sebelum bermain biasanya di berikan arahan arahan aturan permainan. Aturan bermain permainan ini adalah Lidi yang keluar dari area main tidak boleh diambil lagi oleh pemain, ketika pemain mengambil lidi dan mengerakkan lidi yang lainnya pemain itu di anggap gagal untuk mengambil lidi tersebut lalu giliran pemain selanjutnya yang akan bermain, begitu pun seterusnya, dan aturan yang terakhir adalah lidi yang lebih panjang boleh digunakan untuk menchutil lidi lainnya sedangkan lidi yang pendek tidak boleh digunakan untuk membantu menchutil lidi lainnya, itulah mengapa permainan ini di sebut permainan *chutilan*.

Setelah itu pemain menentukan giliran main dengan melakukan hompimpa dan jemsuit. Hompimpa adalah permainan yang dilakukan untuk mengawali berbagai permainan lainnya. Hompimpa di lakukan oleh 2 orang atau lebih secara serentak dan cepat ketika tangan diangkat ke atas untuk dibalik/tidak, para pemain akan mengucapkan “*hompimpa alaium gambreng*” (Yulita, 2017:3). Sampai pemain menentukan mana yang akan bermain mendapat giliran pertama dan seterusnya. Jika tinggal 2 anak pemain selanjutnya akan di lakukan jemsuit dan anak yang kalah mendapatkan giliran terakhir. Tujuannya yaitu untuk mengetahui siapa yang mendapatkan giliran pertama, begitu pun selanjutnya sampai semua anak mengetahui urutan giliran bermainnya.

Setelah itu anak yang mendapatkan giliran main pertama akan mengumpulkan seluruh biting atau lidi dalam satu gengaman. Kemudian melepaskan hingga menyebar/berserakan. Semakin menyebar maka semakin bagus untuk mempermudah anak dalam mengambil satu persatu lidi atau biting tanpa mengoyangkan atau mengerakkan biting yang lainnya akan tetapi tetap berpedoman dengan aturan main yang telah di jelaskan sebelumnya yaitu biting atau lidi yang keluar dari area main tidak boleh di ambil oleh pemain.

Dalam mengambil lidi yang saling tumpang tindih di butuhkan ketelitian, konsentrasi, kesabaran dan keputusan yang tepat agar pemain dapat mengumpulkan lidi sebanyak banyaknya tanpa menggerakan lidi yang lain, karena jika lidi yang lain bergerak maka pemain itu di anggap gagal untuk mengambil lidi tersebut dan permainan berakhir, maka giliran akan berganti kepada pemain berikutnya.

Cara bermain pemain kedua sama yaitu mengumpulkan kembali lidi-lidi tersebut dan mengengamnya lalu melepaskannya hingga menyebar/berserakan kemudian mengambil satu persatu lidi sampai pemain ini melakukan kesalahan menggerakan lidi yang lainnya. Dan berganti ke pemain berikutnya. Jika semisal pemain kedua atau sebelumnya mendapatkan lidi yang lebih panjang maka pemain itu dapat menggunakan lidi tersebut untuk mengambil lidi-lidi yang lainnya (sesuai aturan main).

Begitupun selanjutnya permainan berlangsung sampai biting atau lidi habis dan permainan pun selesai. Kemudian semua anak menghitung banyaknya lidi yang di dapatkan, lalu membandingkan mana yang mendapatkan lidi yang paling banyak. Anak yang mendapatkan lidi yang banyak berarti anak tersebut memenangkan permainan, dan permainan pun berakhir.

PEMBAHASAN

Kearifan lokal dan nilai luhur budaya masyarakat yang diturunkan melalui konsep pendidikan informal adalah kecakapan hidup (*life skills*) berupa keterampilan yang dipergunakan untuk menunjang dan menyambung kehidupan masyarakat. Arafah (2002) menguraikan kearifan lokal sebagai “kumpulan pengetahuan dan cara berpikir yang berakar dalam kebudayaan suatu kelompok manusia, yang merupakan hasil pengetahuan selama kurun waktu yang lama”. Kearifan lokal dimaksudkan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirannya untuk bertindak atau bersikap sebagai hasil penilaian terhadap Kearifan lokal menurut Promdee (2014) merupakan kumpulan pengalaman yang bersifat unik dari generasi terdahulu dan telah digunakan secara turun-temurun dalam kehidupan sehari-hari, kemudian diwariskan dari satu generasi kepada generasi berikutnya melalui proses-proses penanaman pola-pola hidup (*life style*) yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dan selanjutnya menjadi pengetahuan lokal milik masyarakat tersebut. Kearifan lokal sendiri mempunyai nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari.

Perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup dilaksanakan berdasarkan asas kearifan lokal. “Asas kearifan lokal” yang dimaksudkan disini bahwa dalam perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup harus memperhatikan nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat. Mengajarkan anak permainan tradisional yang dalam hal ini adalah *chutilan* memiliki manfaat dari aspek jasmani khususnya motorik halus, psikologis, seni dan sosial-emosional. Aspek jasmani tentu saja karena cara memainkan batang lidi dilakukan dengan menjentikkan lidi yang tertumpuk dari lidi lainnya. Manfaat aspek psikologis dan seni dari permainan tongklek adalah rasa bahagia, kegembiraan yang muncul karena kepuasan terhadap hasil permainannya dan suara berirama yang ditimbulkan dari permainan tongklek. Aspek sosial emosional muncul dikarenakan permainan *chutilan* yang membutuhkan untuk dimainkan secara bersama-sama.

Permain tradisional *chutilan* mampu meningkatkan keterampilan kolaboratif dan sosial yang dimiliki oleh anak. Permainan ini menanamkan sifat jujur kepada sesama dalam bermain. Didalam permainan *chutilan* pemain yang tidak bermain atau yang menunggu giliran main melakukan kerjasama untuk mengamati pemain yang sedang bermain agar jika ada pemain yang menggerakkan batang lidi maka permainan akan selesai dan dilanjutkan pemain selanjutnya.

Selanjutnya semakin banyak lidi yang didapatkan oleh pemain maka pemain yang memiliki jumlah lidi terbanyak dapat dinyatakan sebagai pemenangnya. Aspek perkembangan nilai agama dan moral yang terkandung dalam permainan bitingan atau *chutilan* adalah dapat melatih perkembangan anak dalam bersikap akhlaqul karimah yaitu melatih kesabaran anak. Karena anak-anak harus lebih sabar menunggu giliran main satu sama lainnya. Karena permainan ini dapat berlangsung sangat lama jika salah satu pemain tidak melakukan kesalahan dalam menyusun strateginya, begitu pun sebaliknya akan berlangsung singkat jika pemain mengambil keputusan yang salah. Selain kesabaran permainan ini juga mengajarkan anak bersifat jujur dan sportif.

Dalam aspek sosial emosional permainan ini dapat Mengajarkan anak untuk memahami aturan. Karena tanpa aturan permainan ini juga tidak akan berlangsung dengan baik, pastinya akan muncul permasalahan pada akhirnya. Dan itu dapat menjadi pembelajaran pada anak jika kita harus selalu mematuhi peraturan yang berlaku agar hidup kita menjadi nyaman dan sejahtera.

Aspek perkembangan fisik motorik yang terkandung dalam permainan ini adalah dapat melatih motorik halus tangannya yaitu ketika anak menggengam, melepaskan maupun ketika mengambil satu persatu batang lidi tanpa menggerakkan batang lidi yang lainnya.

Dalam aspek perkembangan kognitif, permainan *chutilan* ini dapat melatih anak untuk menyelesaikan masalahnya sendiri dengan penuh pertimbangan dan ketelitian maupun ketekunan penuh. Permainan ini berisi tentang bagaimana cara agar ketika mengambil batang perbatang lidi tidak menggerakkan lidi yang lainnya. Selain itu anak juga akan belajar mengitung ketika permainan selesai. Anak yang mendapatkan lidi paling banyak dinyatakan sebagai pemenangnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arafah, N. 2002. *Pengetahuan Lokal Suku Moronene Dalam Sistem Pertanian Di Sulawesi Tenggara*. Program Pascasarjana Institut Pertanian Bogor.
- Choiro, U., & ., M. (2021, June 25). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 63-72. <https://doi.org/https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i1.166>
- Goleman, D. 1995. *Emotional Intelligence*. Jakarta Gramedia.
- Kurniati, Euis. 2019. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Loree, M.R. 1970. *Psychology of Education*. New York: The Ronald Press.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Cet 2. Editor: Pipih Latifah. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Promdee, S. dkk. 2014. —*Thai Traditional Medicine: Applying Local Wisdom Knowledge for Health Treatment of Cancer Patients in Aphinyana Aroalkhayasala Foundation|| Asian Culture and History*. Vol 6 No. 2: 2014. hal 126-133.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan AUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Syamsuddin, A. 2000. *Psikologi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Yulita, Rizky. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.