

Dampak Permainan Pakbol Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Astri Nurhidayati¹, Dita Nurul Istiqomah², Khoirun Nisak³, Fatna Nur Sholikhah⁴, Triana Putri⁵, Hidayatu Munawaroh⁶

Email: ditanurulistiwa@gmail.com

^{a b c d e f} Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo

Abstrak

Tujuan dari permainan pakbol untuk anak usia dini yakni menjadikan peserta didik menjadi anak yang dapat mengenali dirinya sendiri, mengelola dan mengekspresikan emosi diri, memiliki jiwa yang pemberani serta membangun hubungan sosial yang sehat dengan temannya. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi 1 Punggelan. Responden dalam penelitian ini adalah anak-anak TK Pertiwi 1 Punggelan dengan tujuan untuk memberikan inovasi kepada pihak sekolah dalam membangun jati diri dengan permainan-permainan tradisional atau permainan nasional yang bisa diperkenalkan dari usia dini.. Metodologi yang digunakan adalah kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah itu dianalisis menggunakan teknis analisis data model interaktif. Penerapan permainan ini dilakukan dari anak melakukan hom-pim-pa sampai dengan selesai dan merapikan kembali mainannya. Hasil yang di dapati dari penelitian ini yakni kegiatan permainan pakbol yang diadakan berjalan dengan baik yang sesuai dengan karakteristik kurikulum merdeka dan permainan ini sebagai pembelajaran mengembangkan aspek sosial-emosional anak usia dini.

Kata kunci: Anak usia dini; permainan; sosial emosional.

Abstract

The purpose of playing football for early childhood is to make students become children who can recognize themselves, manage and express their own emotions, have a brave soul and build healthy social relationships with their friends. This research was conducted at Pertiwi 1 Punggelan Kindergarten. Respondents in this study were children of Pertiwi 1 Punggelan Kindergarten with the aim of providing innovation to the school in building identity with traditional games or national games which can be introduced from an early age. The methodology used is qualitative by collecting data using observation, interviews and documentation. After that it was analyzed using interactive model data analysis techniques. The application of this game is carried out from the child doing hom-pim-pa until it is finished and tidying up his toys. The results obtained from this study were that the football game activities that were held went well in accordance with the characteristics of the independent curriculum and this game as learning to develop the social-emotional aspects of early childhood.

Keywords: Early childhood; game; social emotional.

Article History

Submitted: 28 Agustus 2023

Accepted: 11 September 2023

Published: 29 September 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal dasar yang sangat penting untuk membangun sumber daya manusia (SDM) di Indonesia yang berkualitas. Pengembangan potensi dalam membangun SDM tentunya terbentuk melalui pendidikan ataupun melalui lingkungan masyarakat. Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga telah menjelaskan bahwa pendidikan adalah tempat atau wadah untuk mengembangkan seluruh potensi diri yang ada pada diri manusia.

Maka dari itu, secara umum pendidikan tidak hanya terbatas pada materi pelajaran tertentu. Melainkan mencakup segala aspek yang berkaitan dengan potensi yang ada pada manusia dalam hal pengembangan dirinya. Ketika peserta didik belajar, maka secara tidak langsung juga akan membentuk pola pikir dan akhirnya akan membentuk kemampuan potensi dalam dirinya.

Di Indonesia pelaksanaan PAUD terkesan masih eksklusif dan baru menjangkau sebagian kecil masyarakat. Data menunjukkan bahwa dari sekitar 30,73 juta anak usia dini yang telah memperoleh layanan pendidikan dini melalui program baru sekitar 6,3 juta anak. Pengembangan dan pembinaan anak prasekolah/anak usia dini juga harus mendapatkan perhatian khusus dan serius, karena anak usia dini inilah yang kelak akan menjadi penerus cita-cita bangsa dan penerus generasi bangsa. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sehingga memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pernyataan tersebut, terlihat bahwa PAUD menjadi hal yang urgen mengingat potensi kecerdasan dan pembiasaan anak akan terbentuk pada usia dini yang sering disebut dengan masa *golden age* (periode emas). Menyadari urgensi mengembangkan habit dan potensi anak usia dini, peneliti melakukan kajian terhadap muatan kurikulum di TK dan melakukan wawancara dengan guru TK untuk mengetahui bagaimana guru dapat

mengembangkan perkembangan sosial-emosional dengan menerapkan permainan pakbol.

Bermain merupakan kegiatan yang wajib dilakukan pada anak usia dini karena bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan. Bermain pada anak usia dini dapat membantu mengembangkan nilai-nilai moral, fisik, motorik, linguistik, sosial, emosional dan artistik. Bermain memberikan efek positif apabila permainan yang dimainkan bersifat ramah anak, mendidik, mengikuti aturan dan ada orang dewasa (pendidik atau orang tua) yang mengontrol, membimbing, membimbing dan tentunya memahami pentingnya bermain bagi anak usia dini, misalnya. Pahami teori permainan. , manfaat, fitur, dan berbagai permainan ramah anak.

Para ahli setuju bahwa bermain adalah dunia seorang anak. Bermain untuk anak-anak berarti berlari, berjalan, menggali, mandi, melompat, memanjat pohon, melukis, menyanyi dan lainnya lebih banyak. Bermain secara harfiah yaitu kegiatan untuk anak-anak secara spontan atau langsung atau tindakan yang dilakukan oleh interaksi apakah dengan orang lain atau tidak benda-benda di sekitarnya, selesai rela sendiri, penuh imajinasi, pada pukul lima panca indera dan seluruh bagian tubuh.

Piaget megemukakan bahwa bermain adalah sebuah aktivitas menyenangkan bagi seseorang dan biasanya tindakan ini diulangi lagi dan lagi. Menurut Parten (Sujiono, 2012), kegiatan bermain adalah sumber daya sosialisasi yang diharapkan beri anak kesempatan menemukan, mengeksplorasi, membuat, mengekspresikan dan mempelajari perasaan dengan cara yang menyenangkan. Kemudian bermain juga, anakku mengenal dirinya dan lingkungannya dimana anak itu tinggal. Menurut Dockett (Sujiono, 2012) untuk permainan dan kebutuhan dengan mereka seseorang harus mengisi disana kamu bisa bermain tambahkan informasi yang didapat pengembangan diri terus bermain ciri yang dapat membedakannya (egiatan belajar dan bekerja (dalam Sujono, 2012) ,

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain (mainan), benda atau sesuatu yang biasanya digunakan untuk hiburan atau kesenangan dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pengajaran. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain (mainan), benda

atau sesuatu yang biasanya digunakan untuk hiburan atau kesenangan dan kadang-kadang digunakan sebagai kata “tradisional” berarti menurut tradisi atau adat menurut KBBI. Dengan pengertian tersebut, dan bersamaan dengan permainan kata, permainan tradisional merupakan permainan yang erat kaitannya dengan tradisi masyarakat setempat dan adat istiadat setempat. Seringkali ide lomba permainan ini diadakan setiap tahun untuk memperingati hari kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus.

Apa batasannya dibandingkan dengan game modern? Peringatannya adalah permainan tradisional biasanya menggunakan bahan dan barang sederhana yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Seperti kayu cetakan, tongkat kayu, batu bata dan sejenisnya.

Sedangkan permainan modern biasanya dibuat dari bahan-bahan yang dihasilkan oleh pabrik-pabrik teknologi masa kini atau yang erat kaitannya dengan perkembangannya. Seperti mainan bata, game pintar, dll. alat pengajaran.

Dalam kajian terhadap kurikulum, perkembangan capaian pembelajaran yang dicapai meliputi nilai-nilai: (1) Agama dan Budi Pekerti, yang mencakup kemampuan dasar-dasar agama dan akhlak mulia; (2) Jati Diri, mencakup pengenalan jati diri anak Indonesia yang sehat secara emosi dan sosial dan berlandaskan Pancasila, serta adanya kemampuan kemandirian fisik; dan (3) Literasi dan STEAM, yang mencakup kemampuan memahami berbagai informasi dan berkomunikasi serta berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. Yang mana tiga elemen stimulasi tersebut merupakan elaborasi aspek-aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan nilai Pancasila serta bidang-bidang lain sebagai optimalisasi tumbuh kembang anak sesuai dengan kebutuhan pendidikan pada abad 21.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dengan mengungkapkan dengan kata-kata dan kata-kata fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, pola dan perilaku dalam lingkungan tertentu dengan menggunakan berbagai metode

naturalistic.

Penelitian dilakukan di TK Pertiwi 1 Punggelan Desa Punggelan. Responden dalam penelitian ini adalah anak-anak dari TK Pertiwi 1 Punggelan dengan tujuan untuk memberikan inovasi kepada pihak sekolah dalam membangun jati diri dengan permainan-permainan tradisional atau permainan nasional yang bisa diperkenalkan dari usia dini.

Pengumpulan data pada penelitian adalah dengan observasi dan wawancara. Sementara analisis data yang harus dilakukan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi 1 Punggelan menerapkan permainan tradisional atau permainan nasional dalam kegiatan olahraganya atau saat kegiatan pembelajarannya. Kegiatan ini bertujuan untuk menjadikan peserta didik menjadi anak yang dapat mengenali dirinya sendiri, mengelola dan mengekspresikan emosi diri, memiliki jiwa yang pemberani serta membangun hubungan sosial yang sehat dengan temannya. Salah satu permainan untuk meningkatkan atau mengembangkan jati diri adalah pakbol.

Pakbol adalah permainan yang membutuhkan konsentrasi anak. Permainan ini juga sangat menaarik minat anak, karena permainan ini jarang sekali dimainkan dan permainan ini hanya ada ketika perayaan 17 agustus. Melalui kegiatan ini anak akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan tentang kesabaran, konsentrasi dan keseimbangan dalam memasukkan paku ke dalam botol. Permainan pakbol ini juga sesuai dengan Karakteristik Kurikulum Merdeka dii satuan PAUD diantaranya: menguatkan kegiatan bermain yang bermakna sebagai proses belajar, dan menguatkan relevansi PAUD sebagai fase fondasi (bagian penting dari pengembangan karakter dan kemampuan anak serta kesiapan anak bersekolah di jenjang selanjutnya). Penerapan kegiatan permainan pakbol yang dilakukan pada anak-anak TK Pertiwi 1 Punggelan dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu :

1. Anak secara bergantian bermain dengan cara “hom-pim-pa” bergantian.
2. Anak yang menang akan maju mencoba terlebih dahulu.

3. Anak bersiap dengan dibantu teman/guru untuk mengencangkan tali paku pada bagian pinggang anak.
4. Setelah anak siap, teman-teman dan guru memberikan aba-aba kepada anak tersebut.
5. Lalu anak melakukan permainan dengan memasukkan paku dalam botolnya.
6. Apabila paku tersebut sudah masuk, maka anak diperintahkan untuk tetap berada di posisi selama 3 detik.
7. Setelah itu, anak kembali ke posisi semula dan merapikan kembali mainannya ke posisi semula.

Olahan data peneliti menunjukkan permainan pakbol yang diterapkan pada lokasi penelitian memberikan kontribusi bagi perkembangan sosial emosional peserta didik atau membangun jati diri anak. Berikut adalah rincian analisis yang kami temukan :

- a. Pemahaman diri anak terlihat ketika akan bermain permainan pakbol ini adalah anak dengan percaya diri dengan mengajukan dirinya untuk menjadi pemain yang pertama dan anak tidak merasa takut dan berani tampil di depan teman-teman yang lain.
- b. Perkembangan pemahaman diri anak tentang rasa keingintahuan terhadap permainan yang akan dilakukan, dengan mengajukan diri ingin mencobanya terlebih dahulu.
- c. Perkembangan kemampuan mengatur dirinya untuk bersabar ketika bermain permainan pakbol adalah sebelum bergantian dengan yang lain, anak-anak menunggu giliran dengan sabar dan tidak menunjukkan rasa ingin duluan.
- d. Perkembangan perilaku sosial anak yang terlihat dalam permainan pakbol adalah setelah teman-teman yang sudah bermain pakbol selesai, mereka mau bergantian dengan teman-temannya yang belum mencobanya.
- e. Perkembangan hubungan sosial anak yang terlihat ketika bermain dengan teman adalah ketika temannya merasa kesusahan membuka tali yang ada di pinggangnya, anak-anak lain langsung membantu temannya yang kesusahan.

- f. Perkembangan kemampuan anak mengontrol, mengelola, dan ekspresi emosi yang dirasakannya yang terlihat dalam permainan pakbol adalah ekspresi wajah anak-anak yang terlihat saat paku yang bisa masuk ke dalam botol, dan ekspresi anak-anak yang menunjukkan rasa pantang menyerah untuk tetap bisa memasukkan paku dalam botol.
- g. Pada aspek sikap tanggungjawab, anak-anak yang telah selesai bermain permainan pakbol semua alat-alat yang telah digunakan dikembalikan kembali pada tempat semula. Ini menunjukkan sikap tanggungjawab yang muncul dalam kegiatan permainan pakbol.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas, kegiatan permainan pakbol di TK Pertiwi 1 Punggelan dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional sudah berjalan dengan baik. Kegiatan permainan ini sudah sesuai dengan Karakteristik Kurikulum Merdeka Pendidikan Anak Usia Dini. Kegiatan ini menjadi salah satu kegiatan olahraga, dan setiap kegiatan juga mempertimbangkan aspek perkembangan sosial-emosional yang mana perkembangan ini juga saling berkaitan untuk menjadikan anak-anak usia dini menjadi pribadi yang mampu bersosialisasi dan mempunyai karakter yang baik dalam kegiatan tersebut.

Setelah peneliti melakukan penelitian mengenai “Dampak Permainan Tradisional Pakbol Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini”, peneliti merasa perlu untuk memberikan saran kepada pihak sekolah TK Pertiwi 1 Punggelan, untuk merancang program kegiatan permainan tradisional lainnya dalam kurikulum dan memperhatikan fasilitas dalam rangka menunjang kegiatan permainan tradisional ini. Sehingga dalam menjalankan programnya dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang di inginkan

DAFTAR PUSTAKA

Wijayanti. (2014). *Permainan Tradisional Sebagai Media Perkembangan Kemampuan Sosial Anak*. Malang: Cakrawala dini.

- Hayati-Siti Nur, Putro-Khamim Zarkasih. (2021). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol (5) ,(1) : 52-62.
- Putri-Aurelia Cika Maya. Nugrahanta-Gregorius Ari. (2021). “Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak”. Jurnal EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol (3), (6): 4519-4531. DOI: <https://doi.org/1031004/edukatif.v3i6.1442>.
- Munawaroh-Hidayatu. (2017). “Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini”. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol (1), (2). DOI : 10.31004/obsesi.v1i2.19.
- Kristiani-Dian. (2015). *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer (BIP).
- Munawaroh-Hidayatu. (2015). *Pengembangan Model Permainan Cublak-Cublak Suweng Untuk Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B Di Kecamatan Ngaliyan Semarang*. Jurnal PPKM II: 99-105.
- Helista, C.Ninuk & Puspitasari, Oktaviani. (2021). *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Satuan PAUD*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbud RI. *Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. KemendikbudRI.
- Edukasi, Tim Kreasi. (2020). *Kekayaan Bangsaku: Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Kyta.
- Arjun. (2020). *Mengenal Permainan Tradisional Negeriku*. Yogyakarta: Hikam Pustaka.