

Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Oleh:

Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati
(Pendidikan Seni Tari, PGPAUD)

Abstract

This research aims at identifying Javanese traditional games which are able to stimulate children's social skills in their early childhood period. The identified traditional games were movement games, song games, and both movement and songs at the same time.

The method used was documentation, which was used to identify various forms of traditional games. It was followed by interviewing the teachers and practitioners of children's games.

The research findings show that the traditional Javanese games which are accompanied with movements and those are enriched with movements and songs at the same time can be done by kindergarten children. Some of these traditional games have to be introduced to the children in order to sustain local cultures and to stimulate their social skills.

A. Pendahuluan

Dalam kehidupan, manusia tidak mungkin bersih dari perbedaan yang ada, baik antar individu maupun antar kelompok sosial. Sejak dini seorang anak harus berani dan mampu menghadapi perbedaan dalam kehidupan sosial ini. Modal anak untuk mengatasi perbedaan ini adalah kemampuan *social life skill* (Lawhon: 2000). *Social life skill* sebagai bagian dari *life skill* merupakan modal dasar untuk berinteraksi. Kemampuan untuk bekerjasama dengan penuh pengertian, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi dua arah merupakan bagian dari *social life skill* sangat dibutuhkan oleh seseorang dalam menjalin hubungan yang harmonis.

Anak sejak usia dini dituntut untuk mempunyai kemampuan *social life skill* agar dapat berdampingan dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Anak dengan *social life skill* dapat belajar untuk menghargai perbedaan antar individu sehingga tidak memicu situasi yang tidak diinginkan.

Keterampilan sosial tidak terbentuk secara tiba-tiba, namun merupakan imitasi dan pembiasaan dari lingkungan terdekat anak, sehingga anak tidak

memahami konteks sosial yang dihadapinya dan tidak terbiasa menggunakan cara-cara yang diterima secara sosial.

Di sisi lain, pola permainan anak mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah. Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat *games station* dan komputer. Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak bisa pandai dan cerdas namun secara sosial kurang terasah. Hasil penelitian Izzaty terhadap 35 Taman Kanak-kanak di Yogyakarta tahun 2008 berkenaan dengan pemecahan masalah sosial anak menyimpulkan bahwa strategi penyelesaian permasalahan pada saat anak berinteraksi cenderung negatif atau bersifat agresif, seperti memukul, menendang, menjambak, dan mencubit.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki cara agresif dalam memecahkan masalahnya, ternyata pada usia 23 tahun perilaku ini masih terlihat kuat. Sebaliknya, anak-anak yang cenderung malu-malu atau inhibisi (*inhibited*) juga terlihat kuat pada usia 23 tahun. Ayriza, Izzaty, dan Setiawati, (2004), menemukan bahwa pemahaman pendidik TK dalam kajian keterampilan sosial sangat minim dan beberapa bentuk program yang ada dilakukan dengan tidak sadar atau terprogram dengan jelas. Kegiatan dan pembelajaran yang tidak terprogram akan berakibat pada kurang efektifnya pelaksanaan kegiatan atau pembelajaran tersebut, dan akan membawa hasil yang kurang maksimal.

Beranjak dari penjelasan dan fenomena di atas, penanaman keterampilan sosial pada anak usia dini semakin melemah dan perlu kembali diperhatikan dan dilakukan lewat permainan-permainan anak. Peningkatan dalam perilaku dapat ditingkatkan pula melalui aktivitas kegiatan lewat pembelajaran di TK atau play group, kegiatan di pos paud maupun permainan di rumah bersama teman atau tetangga. Untuk itu bentuk-bentuk permainan yang mengembangkan keterampilan sosial anak perlu diidentifikasi dan dikembangkan. Hasil identifikasi dan pengembangan berbagai bentuk permainan ini selanjutnya dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam memberikan stimulasi yang mendidik pada anak usia dini.

Pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan metode bermain. Bermain pada hakekatnya merupakan kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain ini senantiasa dilakukan anak setiap saat. Pada masa sekarang, kegiatan bermain anak cenderung dilakukan di dalam rumah. Hal ini berbeda dengan permainan pada masa lalu atau permainan tradisional. Anak-anak pada masa lalu sangat senang bermain diluar bersama teman-temannya. Berjam-jam anak sangat betah bermain di luar rumah, karena permainannya banyak beriteraksi dengan orang lain. Permainan tradisional ini cenderung mengembangkan keterampilan sosial anak. Hasil penelitian yang dilakukan Seriati, dkk (2010) menunjukkan bahwa permainan tradisional yang terdiri dari permainan gerak serta permainan gerak dan lagu sangat berpotensi mengembangkan keterampilan sosial anak.

B. Bermain dan Permainan

1. Hakekat Bermain dan Permainan

Menurut Hurlock (Sujiono:2005), masa usia 3-5 tahun merupakan masa permainan. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Plato dkk, dalam Sujiono:2005). Bermain pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang memiliki karakteristik aktif dan menyenangkan. Bermain juga dilakukan secara suka rela atau volunter dan biasanya muncul dari motivasi internal. Kegiatan bermain biasanya bersifat simbolik atau pura-pura karena tidak terjadi secara nyata. Bermain memiliki arti yang penting bagi anak, meskipun kegiatan bermain ini tidak terjadi nyata,

Mainan mempunyai manfaat antara lain untuk: (a) mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental anak; (b) memenuhi kebutuhan emosi anak; (c) mengembangkan kreatifitas dan kemampuan bahasa anak; (d) membantu proses sosialisasi anak. Bermain juga berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak antara lain mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, bahasa serta aspek sosial (Suyanto:2005).

2. Klasifikasi Bermain

Menurut Mildred Parten (1932) dilihat dari perkembangan sosial, bermain dapat dikelompokkan menjadi lima macam :

- a. *Solitary games* (bermain sendiri)
- b. *Onlooker games* (bermain dengan melihat temannya bermain)
- c. *Parallel games* (bermain paralel dengan temannya), bermain dengan materi yang sama, tetapi masing-masing bekerja sendiri
- d. *Associative games* (bermain beramai-ramai), anak bermain bersama-sama tanpa ada suatu organisasi
- e. *Cooperative games* (bermain kooperatif), ada aturan dan pembagian peran, salah satu anak menolak bermain, permainan tidak akan terlaksana.

Permainan juga dapat dikelompokkan dalam : (a) Permainan fisik; (b) Lagu anak-anak; (c) Teka-teki, berpikir logis/matematis; (d) Bermain dengan benda-benda; dan (e) Bermain peran.

C. Keterampilan Sosial

1. Pengertian Keterampilan Sosial

Curtis (1988) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan strategi yang digunakan ketika orang berusaha memulai ataupun mempertahankan suatu interaksi sosial. Kelly (dalam Ramdhani:1991) mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar yang digunakan dalam berhubungan dengan lingkungannya dengan cara baik dan tepat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan penguatan dari hubungan interpersonal yang dilakukan dan menolak hadirnya suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Keterampilan sosial menurut Morgan (dalam Cartledge dan Milburn, 1995) adalah kemampuan untuk menyatakan dan berinteraksi secara positif dengan orang lain.

Dari beberapa batasan yang dikemukakan ini, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan atau strategi yang digunakan untuk memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam interaksi sosial, yang diperoleh melalui proses belajar dan bertujuan untuk mendapatkan hadiah atau penguatan dalam hubungan interpersonal yang dilakukan.

2. Aspek Keterampilan Sosial

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY (2004) didapatkan hasil bahwa ada tiga aspek utama dalam keterampilan sosial yang perlu ditanamkan dari sejak usia dini, yaitu:

- 1) Empati, meliputi :
 - a. penuh pengertian
 - b. tenggang rasa
 - c. kepedulian pada sesama
- 2) Afiliasi dan resolusi konflik, meliputi :
 - a. komunikasi dua arah/ hubungan antar pribadi
 - b. kerjasama
 - c. penyelesaian konflik
- 3) Mengembangkan kebiasaan positif, meliputi:
 - a. tata krama/kesopanan
 - b. kemandirian
 - c. tanggung jawab social

Ketiga aspek di atas mengacu kepada pendapat Curtis (1988), Brewer (2007), dan Depdiknas (2002) bahwa aspek keterampilan sosial yang dapat ditanamkan pada anak usia dini antara lain empati, tenggang rasa, kepedulian dengan sesama, kerja sama, penyelesaian konflik, kemandirian dan tanggung jawab sosial.

D. Permainan Tradisional

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat (Yunus:19981). Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

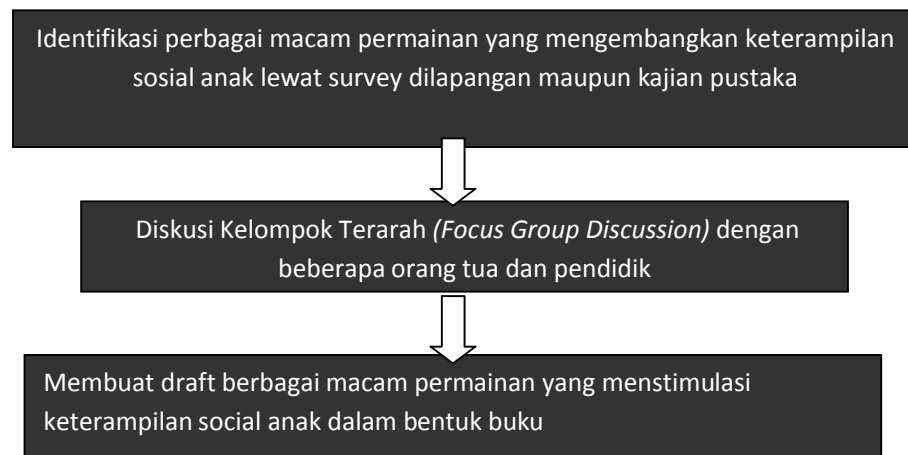
Permainan tradisional menurut Yunus (1981) umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Seperti : pasaran yang menirukan kegiatan jual beli, jaranan yang menirukan orang yang sedang melakukan

perjalanan dengan naik kuda, permainan menthok-menthok yang melambangkan kemalasan.

Permainan tradisional mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisional mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Dengan demikian, permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

E. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif dengan menggunakan metode kualitatif dalam pengambilan data. Kerangka penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dapat digambarkan pada skema 1 berikut ini:



Skema Alur penelitian

Variabel penelitian ini adalah permainan gerak dan permainan gerak dan lagu dengan subyek penelitian permainan tradisional. Karena permainan tradisional luas, dalam penelitian ini permainan difokuskan pada permainan tradisional yang melibatkan gerakan saja dan permainan gerak dan lagu.

F. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari kajian ilmiah dan diskusi dengan narasumber terdapat kurang lebih 57 macam permainan tradisional yang berkembang pada masyarakat khususnya di daerah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan-permainan tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak antara lain perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa dan khususnya aspek-aspek keterampilan sosial.

Permainan tradisional yang telah berkembang di masyarakat sebelumnya saat ini mulai kurang dikenal anak-anak sebagai generasi muda. Hasil penelitian tentang permainan-permainan tradisional tersebut justru memiliki kekayaan nilai yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. 57 permainan tradisional yang telah teridentifikasi diatas dikelompokkan menjadi 3 yaitu: 1) permainan lagu, 2) permainan gerak/fisik, dan 3) permainan gerak dan lagu (gerak yang disertai lagu).

- 1) Permainan yang melibatkan lagu antara lain:(1) *Gedang gepeng*; (2) *Ris-irisan tela*; (3) *Hanacaraka*; (4) *Kubuk*; (5) *Lir-ilir*; ;(6) *Kursi Jebol*; (7) *Sinten nunggang sepur*.
- 2) Permainan yang melibatkan gerak/fisik, antara lain: (1) *Balapan sempol*; (2) *Gendiran*; (3) *Pathon*; (4) *Kuncingan*; (5) *Kasti*; (6) *Benthik*; (7) *Sundamanda/ engklek*; (8) *Gamparan*; (9) *Gobak sodor*; (10) *Dakon*; (11) *Lurah-lurahan*; (12) *Jentungan/Dehlikan*; (13) *Obar-abir*; (14) *Simbar Suru*; (15) *Tumbaran*; (16) *Obrog Batu*; (17) *Ambah-ambah lemah*; (18) *Sobyung*.
- 3) Permainan yang melibatkan gerak dan lagu, antara lain:(2) *Cungkup milang kondhe*; (3) *Gula Ganti*; (4) *Lepetan*; (5) *Menthog-menthog*; (6) *Buta-butak galak*; (7) *Gotri*; (8) *Kacang goreng*; (9) *Sluku-sluku bathok*; (10) *Siji loro telu*; (11) *Cublak-cublak suweng*; (12); *Jamuran*; (13) *Gundhul-gundhul pacul*; (14) *Jaranan*; (15) *Baris rampak*; (16) *Uler keket*; (17) *Kidang talun*;(19) *Bedhekan*; (20) *Petak-petik*; (21) *Man Dhoblang*; (22) *Bang-bang wus rahina*; (23) *Tuku Kluwih*; (24) *Pitik walik jambul*; (25) *Kupu kuwi*; (26) *Iwak emas*;(27) *Dhempo*; (28) *Bethet thing thong*; (29) *Blarak-blarak sempal*; (30) *Jo pra kanca*; (31) *Cah dolan*; (32) *Aku duwe pitik*; (33) *Kembang jagung*; (34) *Sepuran*

Setelah dikelompokkan dan diidentifikasi selanjutnya didiskusikan dengan narasumber atau ahli, permainan mana saja yang sekiranya sesuai dengan Anak Usia Dini atau anak usia TK. Hasil identifikasi tiga jenis permainan tradisional tersebut akhirnya oleh peneliti difokuskan hanya mengidentifikasi dua kelompok permainan yaitu permainan gerak/fisik dan permainan gerak dan lagu. Berdasarkan hasil diskusi dan identifikasi tersebut, maka dapat ditemukan permainan yang melibatkan gerak atau fisik ada 9 jenis permainan dan yang melibatkan gerak dan lagu dan ada 23 jenis permainan. Jenis-jenis permainan tradisional yang sesuai untuk anak usia dini antara lain sebagai berikut:

a. Permainan Tradisional Untuk AUD Yang Melibatkan Gerak Tubuh atau Fisik

Permainan tradisional yang melibatkan gerak tubuh atau fisik serta sesuai bagi anak usia dini teridentifikasi ada 9 permainan. Permainan-permainan tersebut antara lain: (1) *Sobyung*; (2) *Ambah-ambah lemah*; (3) *Obar-abir*; (4) *Jenthungan/Dhelikan*; (5) *Bedhekan/Tutup mata*; (6) *Dhakon*; (7) *Sundamanda/Engklek*; (8) *Tumbaran*; (9) *Simbar Suru*

b. Permainan Tradisional Untuk AUD Yang Melibatkan Gerak dan Lagu

Permainan Yang Melibatkan Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak TK antara lain: (1) *Cublak-cublak Suweng*; (2) *Jamuran*; (3) *Gundhul-gundhul PacuL*; (4) *Jaranan*; (5) *Uler Keket*; (6) *Kidang Talun*; (7) *Kursi Jebol*; (8) *Lagu Kacang Goreng*; (9) *Sluku-sluku Bathok*; (10) *Siji loro telu*; (11) *Menthog- menthog*; (12) *Buta-buta Galak*; (13) *Man Dhoblang*; (14) *Tuku kluwih*; (15) *Pitik walik jambul*; (16) *Kupu kuwi*; (17) *Iwak emas*; (18) *Jo pra kanca*; (19) *Cah dolan*; (20) *Aku duwe pitik*; (21) *Bang-bang wis rahina*; (22) *Kembang jagung*; (23) *Sepuran*

Proses penelitian berlanjut pada kegiatan mengidentifikasi permainan tradisional yang dapat menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini. Berdasarkan hasil diskusi dengan ahli permainan anak serta pendidik PAUD yang dilanjutkan dengan kajian ilmiah, maka dapat ditemukan 7 permainan gerak atau fisik yang dapat menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini. Kemudian ditemukan 12 permainan gerak dan lagu yang dapat menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini. Jenis-jenis permainan

tradisional yang dapat menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini antara lain sebagai berikut:

a. Permainan Tradisional Gerak Tubuh atau Fisik Yang Menstimulasi keterampilan Sosial AUD

Permainan tradisional yang melibatkan gerak tubuh atau fisik yang dapat menstimulasi keterampilan sosial bagi anak usia dini teridentifikasi ada 7 permainan. Permainan-permainan tersebut antara lain: (1) *Sobyung*; (2) *Ambah-ambah lemah*; (3) *Obar-abir*; (4) *Jenthungan/Dhelikan*; (5) *Bedhekan/Tutup mata*; (6) *Dhakon*; (7) *Sundamanda/Engklek*

b. Permainan Tradisional Gerak dan Lagu Yang Menstimulasi Keterampilan Sosial AUD

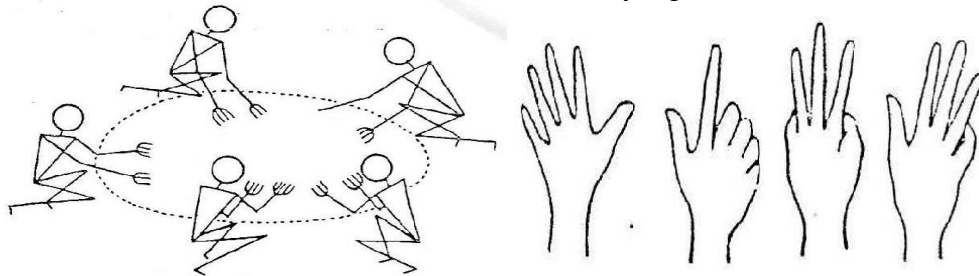
Permainan Yang Melibatkan Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini antara lain: (1) *Cublak-cublak Suweng*; (2) *Jamuran*; (3) *Gundhul-gundhul PacuL*; (4) *Jaranan*; (5) *Uler Keket*; (6) *Kidang Talun*; (7) *Kursi Jebol*; (8) *Lagu Kacang Goreng*; (9) *Sluku-sluku Bathok*; (10) *Siji loro telu*; (11) *Menthog- menthog*; (12) *Buta-butu Galak*

G. Kandungan Permainan Yang Berpotensi Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (khususnya usia TK)

Permainan gerak serta permainan gerak dan lagu yang telah diidentifikasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif stimulus pada anak usia dini. Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka serta belajar mengembangkan kemampuan bahasa dalam masih dalam tahap perkembangan.

Dalam permainan *Sobyung*, ketika duduk melingkar, semua peserta duduk sama rendah tidak membedakan status sosial, ekonomi, agama dan jenis kelamin. Ketika bermain *sobyung* peserta belajar untuk mengenali lingkungan disekitar mereka, antara lain mengenal teman bermain, mengenal tetangga dan bersosialisasi dengan kebiasaan orang lain yang berbeda dengan kebiasaan di rumah anak.

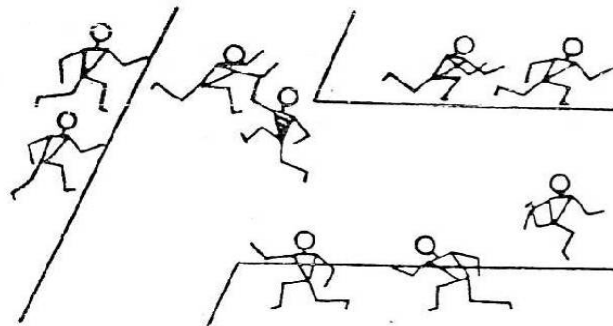
Gambar Permainan Sobyung



Sumber: Ahmad Yunus, *Permainan Rakyat DIY*, Depdikbud 1981

Permainan gerah tubuh tau fisik lainnya yang dapat menstimulasi keterampilan sosial anak yaitu ambah-ambah lemah. Dalam permainan ambah-ambah lemah, ketika menentukan siapa yang harus jadi dan yang tidak jadi melalui hom pimpah dapat mengajarkan pada anak untuk mentaati aturan dan bertanggung jawab terhadap peran yang dihadapi. Karena kegiatan dilakukan dalam kelompok maka permainan ini mengajarkan pada anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya dan belajar saling menghargai.

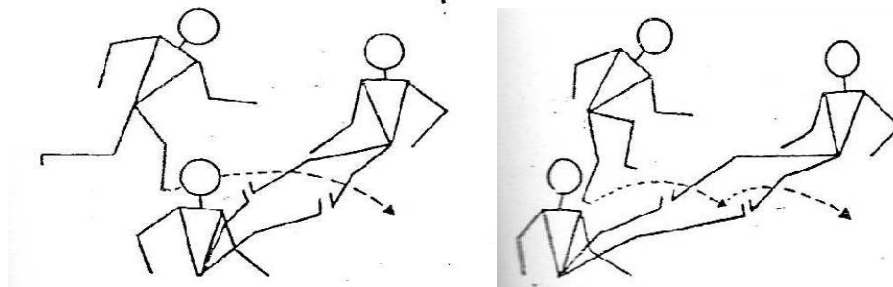
Gambar Permainan Ambah-ambah Lemah



Sumber: Ahmad Yunus, *Permainan Rakyat DIY*, Depdikbud 1981

Permainan gerak yang ketiga adalah obar-abir. Bagian penting permainan obar abir yang mengembangkan keterampilan sosial adalah saat berganti gerakan, setiap anak perlu bekerjasama dengan temannya yang lain agar menghasilkan gerakan yang harmonis. Setiap anak saling membantu mengingatkan gerakan temannya sehingga tidak saling menyalahkan karena dalam permainan ini tidak ada imbalan bagi yang menang dan tidak ada hukuman bagi yang kalah.

Gambar Permainan Obar-abir



Sumber: Ahmad Yunus, *Permainan Rakyat DIY*, Depdikbud 1981

Anak belajar bekerja sama dengan temannya yang lain pada permainan *dhelikan (jentungan)* agar terjaga keharmonisan antara yang jadi dan yang sembunyi. Setiap anak saling membantu supaya tidak dengan mudah dapat ditemukan oleh yang kalah (yang jadi). Yang jadi akan terlatih kesabarannya jika lama tidak menemukan temannya bahkan harus jadi lagi pada permainan berikutnya.

Gambar Permainan *Dhelikan /Jentungan*

Sumber: Ahmad Yunus, *Permainan Rakyat DIY*, Depdikbud 1981

Keterampilan sosial dalam permainan selanjutnya adalah anak perlu menjaga emosi saat bermain *dhakon* sehingga dapat dengan besar hati menerima kekalahan pada saat biji yang dimiliki habis diambil lawan bermain. Pada saat membagi biji ke lubang harus teliti tidak boleh ada yang terlewat. Gerakan tersebut berpotensi memstimulasi kejujuran dan ketelitian anak.

Bagian penting permainan *engklek* yang mengembangkan keterampilan sosial antara lain pada saat anak-anak melakukan hom pimpah dan melakukan perannya sebagai anak yang jadi dan yang bermain dapat mengajarkan pada anak untuk memahami aturan dan dapat menjalankan peran yang harus dimainkan di lingkungan sosial. Ketika anak bernyanyi

bersama dalam permainan *cublek-cublek suweng* dan membuka telapak tangan untuk sabar menerima giliran. Ketika ada anak yang memegang biji, maka teman yang lainnya harus menjaga rahasia. Sikap tersebut berpotensi menstimulasi keterampilan sosial anak untuk menjaga kepercayaan yang telah diberikan orang lain.

Keterampilan sosial yang dikembangkan dalam permainan *jamuran* adalah saat Anak bernyanyi dan melakukan gerakan bersama untuk belajar bekerja sama. Pada saat anak mencari salah satu anak yang harus "dadi". Pada saat inilah anak belajar untuk menerima resiko "dadi" dengan lapang dada. Kegiatan tersebut dianggap berpotensi mengembangkan keterampilan sosial anak. Pada saat bermain lagu *gundhul-gundhul pacul*, keterampilan sosial yang diduga berpotensi mengembangkan keterampilan sosial Anak adalah saat bernyanyi dan melakukan gerakan bersama. Semua peserta harus bersedia telentang bersama di lantai atau tanah. Hal tersebut berpotensi menstimulasi sikap rendah diri dan tidak angkuh dihadapan orang lain.

Bagian penting permainan *jaranan* yang diduga berpotensi mengembangkan keterampilan sosial anak adalah saat Anak bernyanyi dan melakukan gerakan bersama menstimulasi anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan situasi kelompok, belajar untuk saling menyapa teman atau peduli dengan teman dan belajar untuk merendahkan diri ketika jatuh bersama meskipun sebenarnya dia masih sanggup berdiri. Ketika bermain *uler keket*, anak-anak bisa saling menggerakkan badannya. Gerakan tersebut membuat orang lain yang melihat tertawa terhibur melihat gerakan lucu yang dilakukan peserta sebagai *uler keket*. Permainan tersebut berpotensi mengembangkan keterampilan sosial karena anak berempati kepada temannya yang dimungkinkan hatinya sedang bersedih.

Bagian penting permainan *kidang talun* yang berpotensi mengembangkan keterampilan sosial anak adalah ketika anak-anak menggerakkan anggota tubuhnya menyesuaikan diri dengan lagu dan gerakan teman-temannya. Gerakan-gerakan yang dilakukan diibaratkan anak belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana dia berada sehingga anak tidak tumbuh menjadi pribadi yang individualis. Dalam permainan *kursi jebol*, gerakan yang berpotensi mengembangkan keterampilan sosial anak

adalah ketika bermain dan bernyanyi bersama, anak-anak menggerakkan anggota tubuhnya menyesuaikan diri dengan lagu dan gerakan teman-temannya. Gerakan-gerakan yang dilakukan ketika menjadi *montor* dan sopir berpotensi menstimulasi anak untuk mengendalikan diri saat menjadi pemimpin tidak boleh bertindak sewenang-wenang dan ketika menjadi *montor* atau yang dipimpin harus patuh dan tidak boleh membangkang.

Saat berganti pasangan dalam bermain lagu *kacang goreng*, setiap anak harus rela berganti pasangan yang berbeda. Dengan berganti pasangan tepuk kacang goreng, anak akan belajar untuk bersosialisasi dengan orang lain. Lambat laun anak akan mudah berempati dengan temannya. Saat bernyanyi dalam bermain lagu *sluku-sluku bathok*, setiap anak harus memperhatikan kekompakan agar tercipta gerakan yang bagus dan seirama. Motivasi anak untuk selalu menjaga kekompakan berpotensi melatih anak untuk mengendalikan keinginannya dengan keinginan orang lain.

Saat menggerakkan tangan dalam bermain lagu *siji loro telu*, semua peserta harus kompak menunjukkan satu jari dan dua jari sesuai dengan syair lagu, jika ada satu peserta yang tidak kompak, maka harus diulang sampai kompak. Gerakan tersebut berpotensi menstimulasi tanggung jawab anak dan tertib dalam menjalankan tugas sehari-hari. Bagian penting permainan lagu *menthok-menthok* yang berpotensi mengembangkan keterampilan sosial adalah ketika peserta yang bernyanyi memberikan nasihat kepada peserta yang berperan sebagai menthok. Permainan tersebut melatih anak untuk belajar saling menasihati teman untuk tidak berperilaku yang memalukan dan tidak sombong. Dalam bermain *Buta Galak*, terjadi kegiatan saling berkejar-kejaran. Si “Buta Galak” berusaha mengejar peserta lain dengan maksud untuk mengajak berkomunikasi. Dengan demikian, anak belajar untuk tidak berperilaku seperti “Buta Galak” jika tidak mau dijauhi temannya.

Beberapa gerakan yang muncul dalam permainan gerak/fisik dan permainan gerak dan lagu sangat berpotensi mengembangkan keterampilan sosial anak. Kegiatan dalam permainan tersebut secara tidak langsung memotivasi anak untuk mengenal teman sebaya di lingkungan sekitar, belajar untuk beradaptasi dengan orang lain yang berbeda latar belakang dan belajar untuk disiplin serta bertanggung jawab. Gerakan-gerakan tersebut jika di

stimulasi sejak sedini mungkin dapat berpotensi mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak pada usia selanjutnya.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil identifikasi dan diskusi dengan praktisi permainan anak ditemukan 60 macam bentuk permainan tradisional yang dapat dimainkan anak usia TK. Permainan-permainan tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya keterampilan sosial. Permainan tersebut dapat dikelompokkan dalam permainan tradisional yang melibatkan gerakan berjumlah 8 dan permainan yang melibatkan gerak dan lagu berjumlah 12.
2. Permainan tradisional yang teridentifikasi dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek keterampilan sosial. Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka anak belajar bertanggung jawab, anak belajar tertib terhadap peraturan serta belajar menghargai orang lain. Dengan demikian adanya stimulasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional gerak dan permainan tradisional gerak dan lagu dapat menjadikan pribadi anak yang memiliki kecerdasan emosional

DAFTAR PUSTAKA

- Asendorpf, J. B., Denissen, J. J. A., & van Aken, M. A. G. (2008). Inhibited and aggressive preschool children at 23 years of age: Personality and social transitions into adulthood. *Developmental Psychology*, 44, 997-1011
- Ayriza, Y., Izzaty, R.E., & Setiawati, F.,A.,(2004). Pengembangan modul *social skill* untuk anak-anak prasekolah dan model sosialisasinya. Yogyakarta : Pusdi PAUD.
- Bennet, P., Elliott, M., Peters, P. (2005). *Classroom and family effects on children's social and behavioral problems. The Elementary School Journal*, 105, 5; Proquenst Education Journal.
- Brewer, J, A. (2007). *Introduction to early childhood education*. Boston: Allyn & Bacon

- Cartledge, G. Milburn, J. F. (1995). *Teaching social skills to children and youth : Innovative approaches (3rd ed)*. Boston : Allyn and Bacon
- Franz, C.E., Mc. Clelland, D.C., Weinberger, J. (1991). Childhood antecedents of conventional school accomplishment in midlife adults. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.60, page 586 – 595
- Gettinger, M. (2001). Development and implementation of a Performance-Monitoring System for Early Childhood Education. *Early Childhood Education Journal*, Vol 29, No. 1.
- Halpern, D. F. (n.d.) Creating cooperative learning environments. *American Psychological Society*. Retrieved December 5, 2005 from http://www.psychologicalscience.org/teachingtips/tips/tops_0300.html
- Izzaty, R.E. (2004). Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK. *Buku Ajar Bidang PGTK*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Lawhon, T., Lawhon, D.C. (2000). Promoting social skill in young children. *Early Childhood Education Journal*, Vol. 28, No. 2.
- Mayeux, L., Cillessen, A. H. N. (2003) . Development of social problem solving in early childhood. *The Journal of Genetic Psychology*, 162 (2), 153-173
- Monks, F.J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S.R. (1998). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Ramdhani, N. (1991). *Standardisasi skala tingkah laku sosial. Laporan Penelitian*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM
- Roeser, R.W., Wolf, K.V.D., Strobel, K.R. (2001). *On the relation between social- emotional and school functioning*. *Journal of School Psychology*, Vol.39, No.2, pp 111-139
- Stormshak, E. A., Welsh, J. A. (2005). Social competence : A developmental framework. In Teti, D. M. I. *Handbook of Research Methods in Developmental Science*. Australia : Blackwell Publishing
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Yunus Ahmad, (1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.