BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Permainan Tradisional

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak baik menggunakan alat ataupun tidak, bersama teman ataupun sendiri. Anggani Sudono (2010) menyatakan "bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak" (h.1). selanjutnya menurutn pendapat Maja Pivec (2007) dalam jurnalnya mengatakan bahwa:

> perspectives of using games for learning. From the learners point of view using a game for learning can have various meanings, eg, learning and having fun, taking the challenge and achieving better scores, trying out different roles, being able to experiment and seeing what happens,being ableto express the feeling sand to reflect about certain conflict situation (h.389).

Dengan pernyataan tersebut kita bisa melihat bahwa pembelajaran yang menerapkan permainan dalam proses belajar dapat memberikan pengalaman tersendiri berdasarkan permainan apa yang dimainkan anak. Menurut Tatjana Kovacevic dan Sinisa Opic (2014) "*As a multifunctional activity, play creates tension and excitement. It is realised in specific verbal and nonverbal communications likes signals, agreements, rules, messages, and requirements"* (h.97). Lebih lanjut dijelaskan oleh Fadhillah (dalam Novia Mulyani, 2016) "selain merupakan aktivitas yang menyenangkan,

bermain bagi anak usia dini juga sangat bermanfaat bagi perkembangannya, antara lain bermanfaat bagi perkembangan motorik kognitif, afektif, spiritual, dan keseimbangan" (h.85). Dengan pernyataan yang diuraikan sebelumnya maka dapat kita simpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang baik bagi anak. Selanjutnya menurut Novan Ardy Wiyani dan Barnawi (2012) "istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan dengan alat atau tanpa alat yang dalam kegiatannya menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak" (h.92-93). Berdasarkan pendapat tersebut maka bermain merupakan suatu pertandingan yang menggunakan alat maupun tidak yang dapat memberikan rasa senang pada anak.

Menurut Males and Stricevic (dalam Tatjana Kovacevic dan Sinisa Opic, 2014) "*name play as a dominant activity of a child, form of behaviour and the need which is necessary for its development*"(h.97). Menurut Andang Ismail (2006) "permainan ada dua pengertian, pertama permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah" (h.26). Dengan demikian maka permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan ditandai dengan mencari menang dan kalah dimana permainan ini bisa membantu perkembangan anak.

2. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk atau wujud kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Permainan tradisional anak adalah aset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan identitas budaya ditengah masyarakat lain. “Permainan tradisional juga dikenal sebagai kegiatan yang reaktif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial” (Sukirman D, dkk., 2008, h.19).

Menurut James Danandjaja (dalam Keen Achroni, 2012) “Permainan tradisional adalah bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan, diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi” (h.45). Sedangkan menurut Ajun khamdani (2010) memberi pendapat bahwa “permainan tradisional telah berkembang sejak zaman nenek moyang, permainan ini berasal dari permainan rakyat yang dilestarikan turun temurun, setiap wilayah Indonesia memiliki beragam permainan tradisional” h.89). Berdasarkan pendapat tersebut maka permainan tradisional adalah ragam permainan yang diwarisi turun temurun yang dimainkan dalam kelompok terbatas. Permainan tradisional tidak hanya membut orang yang memainkan merasa senang tetapi juga dapat membangun komunikasi, sportivitas, emosional serta membantu melatih pengembangan motorik anak. Menurut Hayati dkk (2017) “*The traditional games have elements of locomotor, non-*

locomotor and manipulative movement" (h.54). Berdasarkan pernyataan tersebut maka bisa kita simpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh besar dalam proses perkembangan anak karena memiliki unsur gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif yang harus dikembangan pada anak usia dini.

3. Manfaat Permainan Tradisional

Semua bentuk permainan tradisional yang ada tentunya memberikan banyak manfaat bagi anak. permainan pada dasarnya merangsang otak anak yang akan membuat anak berfikir dan berperilaku. Menurut Hadiwinarto (2009) "Kegiatan bermain pada anak membantu mereka memahami dan mempraktekkan kemampuan dalam mengembangkan rasa, intelektual, sosial, dan keterampilan sosial mereka yang dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain anak menghasilkan proses belajar pada anak" (h.143). Selanjutnya menurut Saima khalid (2008) "*traditional games including carry immense benefits for healthy development of children such as sharpened gross and motor skill, improved control and balance, enhanced hand-eye coordination, increased spatial awarenes and greater social skills*" (h.20). Berbagai nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak tersebut menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat dalam pembelajaran untuk mendukung perkembangan anak. Semua bentuk permainan tradisional yang ada tentunya memberikan banyak manfaat bagi anak. permainan pada dasarnya merangsang otak anak yang akan membuat anak berfikir dan

berperilaku. Menurut Hadiwinarto (2009) “Kegiatan bermain pada anak membantu mereka memahami dan mempraktekkan kemampuan dalam mengembangkan rasa, intelektual, sosial, dan keterampilan sosial mereka yang dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain anak menghasilkan proses belajar pada anak” (h.43). Selanjutnya menurut Saima khalid (2008) “*traditional games including carry immense benefits for healthy development of children such as sharpened gross and motor skill, improved control and balance, enhanced hand-eye coordination, increased spatial awarenes and greater social skills*” (h.20). Berbagai nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak tersebut menggambarkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat dalam pembelajaran untuk mendukung perkembangan anak.

Pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan prinsip dan kegunaannya. Menurut Saputra dan Ekawati (2017) menguraikan “9 kecerdasan yang mampu distimulasi oleh permainan tradisional yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetika, kecerdasan natural, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan spritual” (h.49). Selanjutnya menurut Haris (2016) berpendapat bahwa,

> Permainan tradisional yang ada di Nusantara dapat menstimulasi aspek perkembangan anak sejak usia dini, seperti:
>
> a. aspek motorik: melatih kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar dan motorik halus
> b. aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, mengenalkan alam kepada anak, kreativitas, problem *solving*, strategi, antisipaif, dan pemahaman kontekstual
> c. aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dengan orang dewasa atau masyarakat
> d. aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana
> e. aspek nilai atau moral: menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya
> f. aspek emosi: mengasah empati, dan pengendalian diri
> g. aspek bahasa: dari dialog dan nyanyian maka secara tidak langsung dapat meningkatkan bahasa yang dilakukan melalui bermain (h.17-18).

Pendapat Kenanoglu dan Duran (2021) mengatakan "*Traditional children's games are one of the game genres which are considered to contribute to language development and one of the activities of playing games*" (h.75). Berdasarkan pendapat tersebut maka Permainan tradisionl mempunyai kontribusi dalam menstimulius perkembangan kemampuan anak.

Melihat pernyataan yang sudah di sampaikan, maka kita bisa simpulkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional dalam proses pembelajaran mempunyai dampak yang sangat baik. Dengan berbagai permainan tradisional yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menstimulasi berbagai kecerdasan yang harus dimiliki oleh anak.

4. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional yang ada di Indonesia memiliki beragam jenis. Berikut menurut Yulita (2017) beberapa permainan yang ada di Indonesia :

a. Layang-layang

Permainan layang-layang mulai dikenal di Indonesia sejak abad ke-20. Bermain layang-layang sangat menyenangkan apalagi jika layang-layang yang kita terbangkan melayang tinggi di udara. Bermain layanglayang bisa dilakukan sendiri atau bersama teman. Cara menerbangkannya menggunakan benang. Benang layang-layang tergantung layang-layang yang digunakan. Jika layang-layang ringan, cukup dengan benang jahit. Jika layang-layang berat, harus menggunakan benang pancing. Menerbangkan layang-layang harus di tempat terbuka dan ada anginnya.

b. Egrang Batok Kelapa

Permainan egrang pada umumnya menggunakan bambu sebagai bahan pembuatan alat permainannya. Selain menggunakan bambu, egrang juga bisa memakai bahan lain yaitu batok kelapa sebagai bahan pembuatan alat permainannya. Untuk membuatnya cukup siapkan dua batok kelapa yang sudah dibersihkan (serat kelapanya sudah dibuang) lalu batok kelapa diberi lubang pada bagian tengah-tengan atas dari batok kelapa dan masukan tali kemudian disimpul agar batok kelapa tidak lepas dari tali saat dimainkan. Bermain egrang tidak membutuhkan tempat khusus. Permainan ini bisa dimainkan di tanah, lapangan, pinggir pantai,

atau di jalanan. Luas arena permainannya kurang lebih tujuh sampai lima belas meter dan lebar empat sampai lima meter. Permainan ini bisa dilakukan sendiri atau diperlombakan bersama teman. Dalam perlombaan, kadang peserta saling menjatuhkan untuk menentukan siapa yang lebih kuat atau pun bertahan hingga garis finis. Orang yang paling lama bertahan di atas egrang dan lebih dulu mencapai garis finis menjadi pemenang.

c. Ular Naga Panjangnya Bukan Kepalang

Permainan ini juga tersebar hampir di seluruh daerah Indonesia. Permainan ular naga dilakukan oleh lima atau delapan anak. Namun, bisa juga lebih, tergantung kebutuhan panjangnya ular naga yang akan dibuat. Permainan ini dilakukan dengan kompak. Dua orang anak saling berpegangan membentuk pintu gerbang. Anakanak yang lain berpegangan pada pinggang orang yang di depannya, membentuk ular naga. Sebelum bermain, dilakukan hompimpa. Dua orang yang terakhir kalah menjadi pagar atau gerbang. Pemain yang pertama menang hompimpa akan menjadi induk naga. Dia berada paling depan, diikuti pemain lain di belakangnya. Ular naga berjalan mengelilingi pagar sambil semuanya bernyanyi. “Ular naga panjangnya bukan kepalang. Menjalarjalar selalu kian kemari. Umpan yang lezat itulah yang dicari. Kini dianya yang terbelakang.” Ketika lagunya habis, gerbang akan menurunkan tangannya dan menangkap salah satu pemain dengan cepat.

Terjadilah dialog antara induk naga dan gerbang :

Induk Naga : Mengapa anak saya ditangkap?

Gerbang : Karena menginjak pohon jagung.

Induk Naga : Bukannya sudah diberi nasi?

Gerbang : Nasinya habis, anaknya rakus.

Induk : Bukankah dia membawa obor?

Gerbang : Obornya mati ditiup angin.

Dialog ini terus diucapkan sampai si anak naga harus memilih pindah ke gerbang kanan atau gerbang kiri. Permainan ini dilakukan terus sampai habis anak naga dan berakhir pada induk naga. Di bagian terakhir, terjadilah saling tarik, antara pagar kiri dan pagar kanan yang telah berisi anak-anak naga. Permainan ini bertujuan sebagai hiburan bagi anakanak. Bisa dimainkan oleh anak-anak kecil hingga remaja sekolah menengah.

d. Permainan Karet

Dahulu, permainan ini sangat digemari oleh anak-anak, baik laki-laki maupun perempuan. Namun, permainan ini umumnya dimainkan oleh anak perempuan. Karet yang digunakan adalah karet gelang, baik yang berwarna hijau maupun merah. Sebelum bermain, kepanglah terlebih dahulu karetnya sehingga menjadi tali. Bisa kepang dua, tiga, empat, atau sesuka hati. Cara bermain:

1) Melompat tali karet berputar. Permainan ini bisa dimainkan oleh satu orang atau lebih. Jika bermain sendiri, kedua ujung karet hendaknya diikat pada tiang. Jika bermain beramai-ramai, dua orang harus memegang karet dari ujung ke ujung. Dua orang tersebut akan memutar tali karet. Bisa searah jarum jam atau berlawanan. Selebihnya, anggota permainan akan melompati tali karet tersebut sesuai giliran masing-masing. Para pemain yang terkena tali karet saat melompat, dia dianggap kalah atau harus berhenti dari permainan.
2) Melompati tali karet semakin tinggi. Dua orang yang memegang ujung karet akan merentang tali karet tersebut. Dimulai dari posisi yang terendah, misalnya, lutut, lalu ke pinggang, ketiak, bahu, kuping, kepala, di atas kepala, dan seterusnya.
3) Karet berlilit. Dimainkan oleh tiga orang atau lebih. Dua orang memegang tali. Mereka akan membuat tinggi karet hanya sepinggang. Para pelompat akan bergantian memainkan tali karet tersebut dengan kakinya. Ia akan membuat tali karet tersebut meliliti kakinya. Lalu ia melompat mengikuti lilitan tali karet tersebut.
4) Karet melingkar di kepala. Ini merupakan permainan karet yang sederhana. Pemainnya cukup sendiri. Ia akan memutar tali karet dari bawah hingga ke kepala sambil melompat mengikuti irama putaran karetnya.

5) Karet tangan. Permainan ini paling sederhana, dimainkan oleh satu orang. Pemain menjalin sehelai karet di jemari tangannya membentuk gambar tertentu. Bisa gambar laba-laba, rumah, dan sebagainya.

Pesan dari permainan karet ini adalah agar para pemain selalu sportif dan kreatif dalam bermain lompat tali. Tubuh yang selalu bergerak melakukan lompat tali seperti halnya berolahraga. Permainan ini tergolong permainan yang menyehatkan.

e. Gasing

Gasing merupakan permainan yang digemari oleh anak laki-laki. Permainan ini membutuhkan tanah yang keras karena gasing hanya berputar dengan bagus pada tanah yang keras. Gasing bisa dibuat dari kayu. Di kampung-kampung, gasing dibuat dari cabang pohon nangka atau pohon gading. Namun, gasing juga bisa diperoleh di pasar mainan. Cara bermain gasing sederhana. Permainan ini membutuhkan seutas tali, selain gasing. Tali itu dililitkan pada tampuk gasing. Lalu tali ditarik sekuat mungkin agar gasing yang jatuh ke tanah berputar kencang. Selain dimainkan sendiri, gasing juga bisa dimainkan bersama teman, misalnya bertanding siapa yang paling lama putaran gasingnya. Bisa juga bertanding memukul gasing. Gasing lawan yang sedang berputar dipukul dengan gasing kita. Jika gasing kita tetap berputar dan putarannya mengalahkan putaran gasing lawan, gasing kitalah yang menang. Permainan ini melatih kekuatan menarik tali gasing. Selain itu,

permainan ini juga memerlukan keahlian memainkannya agar gasing dapat berputar kencang.

f. Engklek

Permainan engklek merupakan permainan tradisional di Indonesia yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Sebagian pendapat mengatakan permainan ini berasal dari Inggris. Permainan ini dikenal juga dengan nama batu lempar atau gacok. Gacok dapat berupa batu atau keramik yang besarnya berkisar 5-7 cm atau lebih, yang dibuat pipih dan tidak tajam. Gacok dibuat dengan cara menggosokkan batu ke lantai atau semen. Setelah selesai membuat gacok, carilah lapangan atau halaman sebagai lokasi bermain.

Batas lokasi bermain dibuat garis kotak-kotak. Garisnya dibuat dengan kapur atau batu bata. Jika bermain di tanah, kotaknya bisa dibuat dengan ujung kayu atau ranting. Buatlah enam kotak dari atas ke bawah. Pada kotak kelima, buat lagi kotak kanan dan kiri sehingga membentuk seperti huruf T. Setelah selesai, silakan bermain. Permainan engklek bisa dilakukan dengan satu atau dua batu lempar. Pada permainan dengan satu batu lempar, pemain boleh dua orang atau lebih. Pemain pertama melempar batunya dari kotak terdekat atau kotak pertama. Jika batu lempar tidak meleset, pemain pertama boleh melanjutkan dengan melangkahi kotak pertama. Cara melewatinya sambil jinjit (h.21-22).

B. Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

1. Pengertian Perkembangan

Perkembangan biasa diartikan sebagai bertambahnya kemampuan dalam struktural dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang lebih teratur. Menurut Hurlock (dalam Sit, 2015) mengatakan "pada dasarnya dua proses perkembangan yaitu pertumbuhan atau evolusi dan kemunduran atau involusi terjadi secara serentak dalam kehidupan manusia" (h.3). Lalu menurut Martini Jamaris (2006) mengatakan bahwa "perkembangan merupakan suatu proses kumulatif artinya bahwa perkembangan yang terjadi sebelumnya akan menjadi dasar perkembangan selanjutnya. Jika perkembangan yang terdahulu terhambat maka perkembangan berikutnya akan mengalami kecenderungan hambatan pula" (h.19). Perkembangan anak usia dini menarik bagi semua orang. Masa usia dini menjadi masa yang sangat unik dan sangat hidup, dimana masa itu merupakan peletakan dasar-dasar yang penting bagi tahun-tahun dewasanya sehingga membutuhkan rangsangan yang berbeda pula pada setiap anak.

2. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Nur Ardianti (2019) mengatakan bahwa ada beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini, seperti:

a. Aspek Agama dan Moral

Tingkat pencapaian perkembangan aspek nilai agama dan moral dapat dilihat dari delapan indikator. (1) mengenal agama yang dianut; (2) meniru gerakan ibadah dengan urutan yang benar; (3) mengucapkan

salam dan membalas salam; (4) mengucapkan doa sebelum dan sesudah makan; (5) mengerjakan ibadah; (6) berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, dan sportif; (7) menjaga kebersihan diri dari lingkungan; (8) mengetahui hari besar agama menghormati (toleransi) agama orang lain.

b. Aspek Fisik-Motorik

Ada dua aspek perkembangan fisik-motorik yang harus dicapai yaitu aspek motorik kasar dan motorik halus. Dimana pada aspek motorik kasar dapat dilihat dari delapan indikator yaitu (1) naik turun tangga; (2) melompat; (3) berlari; (4) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; (5) melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; (6) melakukan permainan fisik dengan aturan; (7) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; (8) melakukan kegiatan kebersihan diri. Sedangkan untuk indikator motorik halus terbagi atas: (1) menggambar tanda plus dan silang; (2) menggunting; (3) menggambar sesuai gagasannya; (4) meniru bentuk; (5) melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan; (6) menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar; (7) menggambar sesuai dengan pola (8) menempel gambar dengan tepat; (9) mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

c. Aspek Kognitif

Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam aspek perkembangan kognitif terbagi atas enam indikator untuk belajar dan

pemecahan masalah yaitu (1) menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan); (2) memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial; (3) menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; (4) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan, di luar kebiasaan); (5) mengenal benda berdasarkan fungsi; (6) menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya.

d. Aspek Perkembangan Bahasa

Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam aspek perkembangan bahasa terbagi atas 2 yaitu memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa. Dalam hal memahami bahasa, terdapat tujuh indikator perkembangan yaitu; (1) menyimak perkataan orang lain, (2) mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya; (3) menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan; (4) mengerti beberapa perintah secara bersamaan; (5) mengulang kalimat yang lebih kompleks; (6) memahami aturan dalam suatu permanian; (7) senang dan menghargai bacaan. Untuk mengungkapkan bahasa, terdapat enam indikator yaitu; (1) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; (2) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama; (3) berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis serta berhitung; (4) menyususn kalimat sederhana dalam struktur lengkap “pokok-kalimat-predikatketerangan”;

(5) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; (6) melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah didengarkan menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

e. Aspek Perkembangan Sosial-Emosional

Pada tahapan perkembangan sosial emosional terdapat tiga indikator yaitu; (1) menujukkan rasa percaya diri; (2) menjaga diri sendiri dari lingkungan; (3) mau berbagi, menolong, dan membantu teman.

f. Aspek Perkembangan Seni

Tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek perkembangan seni terbagi atas dua bagian yaitu anak mampu membedakan antara bunyi dan suara dan kedua tertarik dengan kegiatan atau karya seni. Untuk bagian pertama membedakan antara bunyi dan suara, terdapat dua indikator yaitu; (1) anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu; (2) memainkan musik/instrumen/benda bersama teman. Untuk bagian kedua terbagi atas dua indikator yaitu (1) senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya; (2) bernyanyi sendiri. Berdasarkan hasil penelitian untuk indikator pertama, kedua subjek sangat senang ketika diputarkan lagu kesukaannya. Untuk indikator kedua, kedua subjek sangat suka bernyanyi sendiri (h.55-59).

Dari pendapat yang ada maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing aspek memiliki indikator pencapaian, oleh sebab itu guru akan merancang pembelajaran agar aspek perkembangan ini tercapai.

C. Pendidikan Anak Usia dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Yuliani Nuraini Sujiono (2009) mengatakan bahwa "Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak" (h.7). Selanjutnya menurut Partini (2010) mengatakan bahwa

> penyelenggaraan pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual,), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (h.6).

Menurut Janet Currie (2001) mengatakan bahwa *"on early childhood education and intervention divides skill development into three areas: cognitive skills, school readiness, and social and emotional development"* (h.214). Selanjutnya menurut Suryadi dan ulfah (2013) mengatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbungan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak" (h.17). Berdasarkan pendapat tersebut maka pendidikan anak usia dini penting sebagai pendidikan dasar yang membantu perkmbangan anak.

2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Slamet Suyanto (2005) mengatakan bahwa ada beberapa tujuan didirikannya Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu:

a. Mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai filsafat suatu bangsa.
b. Anak perlu dihimbau agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya.
c. Anak perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dimasyarakat (h.1-4).

Selanjutnya menurut Mursid (2015) mengatakan bahwa adapun tujuan PAUD sebagai berikut,

a. Anak mampu melakuakan ibadah, mengenal, dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama
b. Anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus dan gerkan kasar, serta menerima rangsangan sensorik
c. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir dan belajar
d. Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan sebab akibat

e. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keberagaman sisoal budaya
f. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, bertepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif (h.17).

Berdasarkan pendapat tersebut maka bisa disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu merangsang perkembangan anak secara motorik kasar, motorik halus, dan kognitif anak.

3. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini juga tentunya memiliki prinsip dalam penyelenggaraannya seperti yang di sampaikan Elizabeth Wood (2008) *"One of the fundamental principles in early childhood education is the importance of play to children's learning and development. The commitment to play can be traced through theory and ideology into early childhood programmes in many different countries"* (h.27). Salah satu prinsip dasar dalam pendidikan anak usia dini adalah pentingan permainan untuk pembelajaran dan perkembangan anak.

D. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian ini adalah:

a. Penelitian yang dilakukan oleh Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, dan Ellya Rakhmawati (2011) tentang permainan tradisional sebagai media stimulasi perkembangan anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif jenis etnografi. Etnografi menekankan pada proses penelitian maupun hasil dari proses tersebut. Penelitian ini digunakan

untuk mencari permainan tradisional yang cocok untuk anak usia 4-6 tahun dan menstimulasi perkembangan anak pada usia tersebut. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa permainan tradisional dapat menjadi stimulasi perkembangan anak usia 4-6 tahun. Perkembangan tersebut antara lain adalah perkembangan kognitif, spiritual, spasial, natural, musikal, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal, mengembangkan sportivitas, dan mengembangkan kemampuan fisik anak.

b. Penelitian yang dilakukan oleh Anny Berlian Ferynanda Sebuea (2015) tentang pemanfaatan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran di TK Bumi Warta Umbulhahjo Yogyakarta. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian tersebut menujukan bahwa ada manfaat dari penggunaan permainan tradisional untuk kegiatan pembelajaran seperti memberi kegembiraan pada anak dan membangun sportivitas anak.