

Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kognitif

Fridolin Suryati Abon

fridolinshuii@gmail.com

Universitas Katholik Indonesia Santu Paulus Ruteng

ABSTRAK

Masalah pada penelitian ini yaitu perkembangan kognitif anak belum berkembang, hal ini disebabkan karena pembelajaran masih menggunakan metode klasik (duduk, diam, kerjakan), kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik minat anak, pembelajaran tidak dilakukan dengan cara bermain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun DI PAUD BANERA. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan engklek mampu mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan sangat baik.

Kata Kunci: Pendidikan Anak-Anak, Pendidikan Anak-Anak, Koordinasi Motorik

PENDAHULUAN

Pemberian rangsangan terhadap perkembangan anak dapat dilakukan oleh orang tua, guru dan lingkungan sekitar anak, sebagaimana konsep pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara yaitu konsep tri pusat pendidikan. Yakni lingkungan pendidikan meliputi pendidikan membentuk perilaku anak di lingkungan keluarga, perguruan/sekolah, dan masyarakat/pemuda (Fudyartanta, 2010: 39). Berdasarkan konsep tri pusat pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara di atas dapat dipahami bahwa pendidikan tidak hanya berpusat pada lembaga-lembaga pendidikan yang tersedia untuk memberikan pengalaman belajar pada anak. Namun dapat dipahami juga meliputi lingkungan keluarga dan masyarakat yang turut memiliki tanggung jawab untuk membentuk perilaku anak.

Salah satu upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, maka orang tua atau pendidik harus menyediakan kegiatan maupun sarana bermain. Hal ini akan membantu anak mengembangkan semua aspek perkembangan yang meliputi: perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Selain itu, guru juga harus memahami kebutuhan khusus atau kebutuhan individual anak. Secara khusus tersedianya media pembelajaran akan mendukung penciptaan kondisi menyenangkan. Belajar anak yang menarik dan Sejatinya dunia anak merupakan dunia bermain, sehingga setiap kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat merangsang pengetahuan anak. Banyaknya pengetahuan yang diperoleh anak melalui bermain akan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.

Banyak kegiatan bermain yang dapat disediakan orang tua atau guru untuk merangsang perkembangan anak. Akan tetapi seiring berkembangnya pengetahuan dan teknologi, kebanyakan permainan yang tersedia di sekolah maupun di rumah ialah permainan modern, baik itu yang berbasis digital maupun yang sudah tersedia di berbagai toko mainan. Berdasarkan hal tersebut, sehingga banyak anak tidak mengetahui bahwa permainan tradisional memiliki manfaat yang besar untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Salah satunya aspek perkembangan kognitif anak. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi,

berolahraga. Selain itu juga sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa, maka pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini.

Permainan Engklek adalah permainan tradisional anak-anak yang dimainkan di atas bidang berupa gambar delapan kotak dan satu gambar gunung.

Gambar sebagai bidang permainan tersebut dibuat di lantai, jalan, tanah lapang, dan tempat datar lainnya. Biasanya, gambar dibuat dengan kapur tulis, arang, dan kayu jika dibuat di atas tanah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya (Arikunto, 2010: 151). Oleh sebab itu, Peneliti akan menganalisa terkait permainan engklek dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilaksanakan pada bulan desember sampai 2023. Sumber data primer penelitian adalah 4 (empat) orang anak yang diperoleh dengan pengamatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan bermain engklek dalam mengembangkan kognitif anak5-6 tahun Sejarah permainan engklek

Meskipun permainan engklek merupakan salah satu permainan yang legendaris di Indonesia, permainan ini bukanlah permainan asli dari Indonesia. Sejak dahulu, permainan ini sudah dimainkan oleh anak-anak Romawi pada abad 27 SM sampai abad ke-15 Masehi. Permainan engklek dalam bahasa Inggris disebut juga sebagai permainan scotch hop. Menurut buku yang ditulis oleh Francis Willughby Refers pada tahun 1635 menuliskan bahwa permainan ini sudah dimainakan di berbagai negara pada masa lalu. Di Indonesia sendiri engklek juga tersebar di berbagai daerah dengan nama berbeda. Permainan ini disebut engklek (Jawa tengah, Jawa Timur), sondah (Jawa Barat, Banten), deplok (Jakarta), main lore (Sumbar), cak engkle (Palembang), cak lingking (Bangka-Belitung), tenggetengge (Gorontalo), enge-enge (Sulawesi Utara), setatak (Riau), marsitekka (Sumatera Utara), siki doka (Nusa Tenggara Timur), gili-gili (Papua)

Cara memainkan engklek

Engklek dapat dimainkan sendiri atau bersama-sama, jika dilakukan bersama-sama pengundian urutan pemain dapat dilakukan dengan hompimpa atau suit permainan ini menggunakan alat yang bernama gaco, yaitu berupa potongan genteng atau batu yang pipih gaco dilempar pada kotak pertama, setelahnya pemain mulai melompat-lompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lain secara berurutan, kecuali kotak tempat gaco. Kemudian, pemain kembali ke tempat asal tetap dengan cara melompat dengan satu kaki, sambil mengambil gaco. Penyebutan engklek tidak lain karena permainan harus melompat dengan satu kaki. Engklek artinya melompat dengan satu kaki. Namun, ada juga yang menyebut permainan ini dengan taplak gunung, sudamanda, atau sondamanda. Dalam permainan selanjutnya, pemain akan melempar gaco ke kotak kedua, ketiga, dan seterusnya sampai selesai. Jika pemain sudah menyelesaikan semua kotak, pemain harus melempar gaco ke gunung dan mengambilnya dengan badan membelaangi gunung. Kalau berhasil mengambilnya, artinya permainan sudah selesai. Dalam hal ini, pemain berhak mendapat satu kotak yang diberi tanda bintang dan tidak boleh diinjak pemain lainnya. Pergantian pemain terjadi jika gaco masuk ke kotak yang salah atau pemain menginjak batas-batas

kotak yang lumayan sempit Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang memiliki bintang terbanyak.

Manfaat permainan engklek

1. Mendukung perkembangan kognitif

Ketika bermain engklek, anak-anak dituntut untuk mengikuti peraturan dan cara bermain

Permainan ini melibatkan sejumlah proses berpikir yang perlu dilalui si kecil, seperti:

- Belajar untuk melempar objek
- Belajar cara melompat melewati kotak-kotak
- Belajar untuk memilih kaki kiri atau kanan untuk mendarat
- Berpikir untuk mendarat di permukaan dengan satu atau dua kaki
- Belajar untuk mengambil objek saat melompat
- Belajar untuk membalikkan badan saat mencapai garis akhir.

Berbagai proses berpikir ini harus dilalui anak sambil menggerakkan anggota tubuhnya.

Inilah yang menjadi alasan mengapa permainan engklek sangat baik untuk pertumbuhan anak.

2. Mengasah kemampuan motorik

Kemampuan motorik kasar anak, seperti keseimbangan dan kekuatan, dapat terasah saat bermain engklek. Selama memainkannya, anak-anak dituntut untuk melatih keseimbangan saat melompat dengan satu kaki atau mendarat dengan satu atau kedua kakinya. Tidak hanya itu, kekuatan tubuh anak juga bisa diasah saat mereka harus mengontrol seluruh anggota tubuhnya sambil melompat di antara kotak-kotak. Berbagai gerakan yang ada di dalam permainan engklek ini dinilai mampu meningkatkan kekuatan otot-otot perut dan kekuatan tubuh anak secara umum.

3. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata

Permainan engklek mengharuskan anak untuk melempar objek ke dalam kotak yang tepat dan tidak menyentuh garis-garis. Setelah itu, mereka juga perlu mengambil objek yang telah dilempar. Untuk melakukannya, anak-anak memerlukan koordinasi tangan dan mata yang baik. Jadi, tidak heran kalau permainan engklek diyakini dapat meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Kemampuan ini sangat berguna untuk melakukan aktivitas yang memerlukan gerakan tubuh, misalnya olahraga.

4. Meningkatkan koordinasi bilateral

Koordinasi bilateral adalah kemampuan anak untuk menggunakan kedua sisi dari tubuh mereka secara bersamaan dengan terkoordinasi. Kemampuan ini diperlukan untuk melakukan aktivitas sehari-hari, seperti makan, menggunakan pakaian, hingga memotong. Koordinasi bilateral juga dibutuhkan untuk gerakan olahraga, seperti melompat atau mengendarai sepeda. Selama memainkan engklek, anak-anak akan belajar untuk mengoordinasikan kedua sisi badannya, terutama saat melompat dan mendarat dengan satu atau kedua kakinya

5. Membantu anak mengenal matematika

Kotak-kotak yang ada di permukaan saat anak bermain engklek perlu diberikan nomor atau angka. Ketika memainkannya, mereka akan melihat angka-angka yang dituliskan di dalam kotak sambil melompati kotak-kotak tersebut. Di sini, anak-anak dapat belajar matematika karena mereka perlu menggerakkan tubuh melalui kotak-kotak tersebut sambil menghitung jumlah kotaknya.

6. Mengasah keterampilan sosial

Engklek adalah permainan yang seru jika dimainkan bersama-sama. Si kecil juga perlu belajar bergantian, bekerja sama, dan memperhatikan teman-temannya. Permainan ini dipercaya dapat membantu anak mengasah keterampilan sosialnya.

KESIMPULAN

Pada hakikatnya dalam dunia anak-anak bermain merupakan suatu kebiasaan. Bermain dapat membantu perkembangan anak mulai dari kognitif, motorik maupun sosial. Dengan bergerak atau bermain motorik kasar serta motorik halus anak dapat terlatih. Permainan yang dapat melatih perkembangan anak yaitu permainan tradisional contohnya yaitu permainan tradisional engklek yang di dalamnya terdapat gerakan meloncat dengan satu kaki. Gerakan meloncat tersebut dapat melatih kelincahan anak serta melatih keseimbangan. Dalam setiap permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai di dalamnya seperti permainan tradisional engklek yang mengandung nilai-nilai kedisiplinan, ketangkasian, sosial, dan kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238.
- Anisah, A. S., & Holis, A. (2020). Enkulturasasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318-327.
- Aini, Syarifah. 2015. Pembelajaran Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Asrori, M. 2007. Psikologi Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima Chasanah. 2015. Manfaat Permainan Tradisional. Yogyakarta: Diva Press Desmita. 2009. Perkembangan Anak Dalam Keluarga. Surabaya: Bintang Pustaka Dworetzky, Mulyani. 2016. Perkembangan Kognitif Dan Sosial Anak. Jakarta Peranada Media Grup. Fatimah. 2006. Bermain dan Permainan, Prenada Media Group: Jakarta. Husdarta, Nurlan. 2010. Perkembangan Kognitif Anak. Yogyakarta Gava Media. Isminarti. 2017. Anak Kurang Percaya Diri. Jakarta. Prenada Media Group. Devisi Kencana. Khadijah. 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing. Kurniati. 2016. Macam-Macam Permainan Tradisional. Jakarta: PT. Indeks Mahendra, Agus. 2014. Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik. Jakarta: Universitas Terbuka. Montalu. 2005. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka Mulyani. 2016. Bermain Sambil Belajar Dan Mengesah Kecerdasan.