

PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI SARANA STIMULASI PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA DINI

Bonita Mahmud

mahmud.bonita@gmail.com

Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah IAIN Bone

Abstract

The technology development has an impact on children's habits who spend more time on gadgets or television. Children play more modern games than traditional games. This condition has an impact on the development of children who experience varied obstacles because children spend more time playing online games than playing games by moving their bodies. Parents and educators can use traditional games as a means of stimulating the development of children. Traditional games are adapted to the local context of the child. The research method in this paper uses the literature review approach.

Keywords: *Traditional games, development of children*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini tentunya memberikan banyak kemudahan pada aktivitas orang-orang. Namun, ternyata kemajuan teknologi juga memberikan dampak yang buruk terhadap tumbuh kembang anak. Hal ini terjadi pada anak yang lebih banyak mengisi waktunya dengan menonton televisi atau pun bermain gadget.

Anak yang kurang bergerak dan lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar TV atau pun HP biasanya akan mengalami hambatan dalam proses tumbuh kembangnya. Anak tersebut biasanya akan mengalami hambatan dalam kemampuan sosialnya karena jarang bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya. Anak juga cenderung akan mengalami masalah pada kemampuan motoriknya.

Hal ini terjadi karena orang tua yang terlalu memberikan banyak kebebasan kepada anak untuk bermain gadget. Anak tidak diberikan aturan yang jelas tentang batas waktu penggunaan gadget. Selain itu, ruang bermain di lingkungan masyarakat juga semakin berkurang karena dipenuhi oleh gedung-gedung tinggi.

Kondisi ini jauh berbeda dengan anak-anak di zaman dahulu. Anak bebas bermain di sawah atau pun di lapangan. Sepulang sekolah anak banyak menghabiskan waktunya bermain bersama dengan teman-teman sebayanya. Anak juga belum mengenal *game online*. Anak lebih banyak memanfaatkan benda-benda sekitar untuk dijadikan permainan tradisional.

Di era modern sekarang ini banyak anak yang tidak lagi mengenal permainan tradisional. Anak-anak zaman sekarang lebih memilih untuk bermain gadget daripada harus bermain di luar rumah. Hal ini akan menumbuhkan perilaku anti sosial pada anak. Kondisi seperti ini semakin membuat anak-anak tidak lagi mengenal permainan tradisional.

Kondisi ini harusnya menjadi perhatian orang tua dan pendidik untuk menghadirkan kembali permainan tradisional untuk anak-anak. Permainan tradisional ini bisa dimanfaatkan sebagai sarana dalam menstimulasi aspek perkembangan anak. Permainan tradisional juga bisa dimanfaatkan oleh guru untuk merancang pembelajaran dalam kelas agar lebih menarik untuk anak-anak. Hal ini bisa juga menjadi salah satu cara untuk melestarikan permainan tradisional.

PEMBAHASAN

BERMAIN

a. Definisi Bermain

Bermain adalah berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan. Bermain dilakukan oleh anak tanpa beban dengan penuh perasaan bahagia. Itulah alasan bermain merupakan lawan dari aktivitas bekerja.¹ Hal serupa juga dikemukakan oleh Moritz Lazarus bahwa bermain itu berbeda dengan bekerja. Anak dapat menghilangkan kelelahannya dalam belajar melalui aktivitas bermain.²

Sigmund Freud dan Erik Erikson juga memberikan pandangan bahwa salah satu cara untuk melepaskan emosi anak adalah melalui aktivitas bermain. Anak dapat mengembangkan rasa harga dirinya dan dapat menguasai beberapa keterampilan sosial

¹ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*. (Yogyakarta: Pedagogia, 2010)., h.283

² Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2010)., h. 95

melalui aktivitas bermain.³ Sementara itu Jean Piaget berpendapat bahwa ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, maka pada saat itu anak sedang menciptakan pengetahuannya sendiri tentang dunianya. Anak mendapatkan informasi dengan menggabungkan informasi baru dengan informasi lama yang tersimpan di memorinya.⁴

Tokoh lain yang memberikan pendapatnya adalah Lev Vygotsky yang berpendapat bahwa bermain adalah salah satu cara yang digunakan oleh anak untuk berpikir dan memecahkan masalah. Saat anak menjalani hal tersebut, maka anak tidak boleh dipisahkan dari dunia sosialnya. Anak pertama kali menemukan pengetahuannya dari konteks sosialnya. Sebagai contoh, guru menggunakan permainan tradisional yang ada di daerahnya dalam proses pembelajaran di kelasnya.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak untuk mendapatkan kesenangan, melepaskan emosi, maupun untuk mempelajari keterampilan baru yang disesuaikan dengan konteks sosialnya.

b. Tahapan Bermain

Bermain memiliki beberapa tahapan seperti yang dikemukakan oleh Rubin & Fein Vandenberg⁵, yaitu:

- 1) Bermain fungsional (*Functional Play*), tahapan ini biasanya mulai terlihat saat anak berusia 1-2 tahun. Pada tahapan ini anak biasanya beraktivitas dengan atau tanpa alat permainan, misalnya bermain mobil-mobilan atau berjalan disekitar ruangan.
- 2) Bermain bangun membangun (*Constructive Play*), tahapan ini mulai terlihat saat anak berusia antara 3 – 6 tahun. Pada tahapan ini anak mulai menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia dan membentuk sesuatu. Contoh aktivitas bermain pada tahap ini adalah menggambar atau menyusun puzzle.
- 3) Bermain pura-pura (*Make Believe Play*), tahap ini biasanya mulai terlihat saat anak berusia antara 2 – 6 tahun. Anak terlihat berpura-pura menirukan kegiatan orang-orang yang pernah dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh anak bermain

³ Montolalu dalam Mukhtar Latif, et.all. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2013)., h.79.

⁴ Diana Mutiah.,op.cit., h. 101

⁵ Laura E. Berk, *Child Development Seventh Edition* (USA: Pearson, 2006) h. 599-600

dengan memerankan tokoh polisi atau dokter yang pernah ditemuinya atau pernah dilihatnya di televisi.

- 4) Permainan dengan peraturan (*Games with Rules*), pada tahap ini anak sudah bisa mematuhi aturan dalam permainan. Contoh permainan pada tahap ini adalah permainan monopoli dan ular tangga.

Pakar lain yang mengemukakan tentang tahapan bermain pada anak adalah Elizabeth Hurlock. Hurlock mengemukakan bahwa perkembangan bermain pada anak melalui empat tahap⁶, yaitu:

- 1) Tahapan penjelajahan (*exploratory stage*), pada tahap ini anak mulai melakukan aktivitas penjelajahan dengan merangkak dan berjalan.
- 2) Tahap mainan (*toy stage*), pada tahap ini anak mulai berpikir bahwa mainannya dapat berperilaku seperti manusia sehingga sering mengajak berbicara mainannya layaknya teman bermainnya.
- 3) Tahap bermain (*play stage*), pada tahap ini jenis permainan anak mulai banyak. Anak mulai bermain dengan berbagai alat permainan dan lama kelamaan menjadi *games*, olahraga, serta bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.
- 4) Tahap melamun (*daydream stage*), pada tahap ini anak mulai berkurang minatnya pada aktivitas bermain karena biasanya tahap ini diawali saat anak memasuki masa pubertas.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tahapan bermain pada anak. Tahapan bermain tersebut disesuaikan dengan usia anak. Istilah-istilah yang digunakan dalam tahapan bermain ini berbeda-beda oleh setiap pakar. Namun, beberapa pakar diatas tetap membagi tahapan bermain pada anak berdasarkan usia perkembangannya.

c. Kategori Bermain

Hurlock membagi bermain dalam dua kategori⁷, yaitu:

- 1) Bermain aktif, pada kategori ini anak senang melakukan hal-hal yang menggerakkan seluruh tubuhnya sehingga anak mendapatkan kepuasan saat bermain.

⁶ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*, Terjemahan oleh Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih, (Jakarta: Erlangga, 1978), h. 324.

⁷ *Ibid.*, h. 326 – 328.

- 2) Bermain bebas dan spontan, pada kategori ini anak tidak terikat oleh aturan permainan sehingga bebas melakukan eksplorasi pada benda-benda di sekitarnya. Contoh kategori bermain bebas adalah anak menonton adegan lucu atau membaca buku.

Sementara itu, Sheriden mengemukakan beberapa kategori bermain⁸, yaitu:

- 1) *Active Play*, kategori ini banyak melibatkan anggota tubuh sehingga sangat bermanfaat untuk anak-anak. Contoh kategori *active play* adalah permainan lompat tali.
- 2) *Explorative and Manipulative Play*, kategori permainan ini sangat bermanfaat untuk perkembangan motorik kasar, motorik halus, dan koordinasi mata-tangan. Anak juga mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungannya dan mencari tahu tentang sifat benda melalui inderanya.
- 3) *Imitative Play*, kategori permainan ini sudah bisa dimainkan jika anak sudah mampu mengontrol gerakan tubuhnya, memanipulasi objek disekitarnya, dan mulai memahami bahasa sederhana. Biasanya kategori permainan ini dimainkan oleh anak berusia 7 - 8 bulan.
- 4) *Constructive (or End Product) Play*, kategori permainan ini memerlukan kombinasi dari kemampuan motorik dan sensorik beserta pemahaman kognitif dan simbolik dari anak.
- 5) *Make Believe or Pretend Play*, kategori permainan ini seperti bermain peran. Anak memerankan tokoh yang pernah dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) *Games with Rule*, kategori permainan ini anak sudah belajar tentang aturan, berbagi, kesabaran, kedisiplinan, dan sikap sportif. Anak juga mulai belajar bekerja sama dengan tim, khususnya pada permainan kelompok.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa macam kategori bermain yang disesuaikan dengan usia anak. Kategori bermain yang telah dipaparkan memiliki tujuan yang sama, yaitu sebagai sarana stimulasi bagi anak sesuai dengan usianya.

⁸ Mary D. Sheriden, *Play in Early Childhood From Birth to Six Years 3rd Edition*, (New York: Routledge, 2011), h.14 – 16.

d. Manfaat bermain

Aktivitas bermain tentunya memberikan banyak manfaat untuk anak-anak, khususnya pada aspek-aspek perkembangannya. Achroni mengemukakan tentang beberapa manfaat bermain bagi anak, yaitu⁹:

- 1) Melalui kegiatan bermain, anak mendapatkan kegembiraan dan hiburan sehingga terhindar dari stres serta bermanfaat bagi kesehatan fisik, mental, dan prestasi akademiknya.
- 2) Kemampuan motorik kasar anak dapat distimulasi melalui kegiatan bermain. Kemampuan motorik kasar berkaitan dengan aktivitas yang melibatkan otot-otot besar. Contoh aktivitas motorik kasar adalah melompat, berjalan, berlari, mengayunkan tangan, dan sebagainya.
- 3) Kemampuan motorik halus dapat distimulasi melalui kegiatan bermain. Aktivitas motorik halus berkaitan dengan gerakan otot-otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Contoh aktivitas motorik halus adalah menggambar, memasang kancing, menggunting, dan sebagainya.
- 4) Kemampuan konsentrasi anak bisa dilatih melalui aktivitas bermain.
- 5) Aktivitas bermain dapat mendorong spontanitas anak agar anak mampu berpikir dan bertindak cepat ketika ingin melakukan sesuatu. Hal ini bisa dilatih melalui permainan yang bersifat kompetisi
- 6) Aktivitas bermain juga dapat menstimulasi kemampuan sosial anak. Aktivitas bermain dapat melatih kesabaran, empati, kemandirian, kejujuran, dan kepercayaan diri anak.
- 7) Aktivitas bermain dapat mencegah risiko anak mengalami obesitas karena anak banyak melakukan aktivitas fisik. Aktivitas yang membuat anak banyak bergerak sangat baik untuk menyehatkan tubuh dan menguatkan otot-otot anak.

Thobroni dan Mumtaz juga mengemukakan bahwa ketika bermain anak akan belajar mengambil keputusan dan menyusun strategi dalam menyelesaikan permainan. Hal ini tentunya akan berdampak pada keterampilan anak. Kebiasaan anak untuk membuat

⁹ Keen Achroni. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Jogjakarta: Javalitera, 2012)., h. 16 – 18.

keputusan atau mengambil suatu alternatif dalam permainan akan membuat anak terlatih dalam menyelesaikan masalah dalam kesehariannya.¹⁰

Mutiah juga mengemukakan bahwa proses tumbuh kembang anak bisa distimulasi melalui aktivitas bermain. Fungsi bermain terhadap sensori motorik anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada.¹¹ Keseimbangan adalah salah satu aspek yang harus distimulasi pada anak karena akan bermanfaat dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Keseimbangan ini dapat dilatih melalui aktivitas permainan motorik, seperti berjalan, melompat, dan berlari.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain memiliki banyak manfaat khususnya pada usaha stimulasi perkembangan pada anak. Aktivitas bermain dapat dijadikan sebagai sarana oleh orang tua maupun pendidik untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak. Aktivitas bermain juga membantu anak untuk menemukan kesenangan sehingga terhindar dari stres. Bermain juga dapat meningkatkan kemandirian, keberanian, dan anak belajar untuk mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-harinya.

Permainan Tradisional

Anak-anak zaman dahulu lebih banyak menghabiskan waktunya bermain bersama teman-temannya di sawah atau pun di halaman rumah. Anak-anak lebih sering bermain layang-layang di lapangan bersama teman-temannya ataupun bermain petak umpet. Hal itu bahkan dilakukan kembali ketika di malam hari sambil melantunkan tembang dolanan khusus untuk anak-anak.¹²

Kondisi tersebut akan sulit ditemui di zaman sekarang. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget hingga tak ada lagi yang mengenal permainan tradisional yang dulu banyak disukai. Kondisi ruang bermain untuk anak yang mulai terbatas juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan hampir punahnya beberapa permainan tradisional. Pola asuh orang tua yang lebih sering membiarkan anaknya bermain dengan gadget dengan alasan agar tidak mengganggu juga menjadi penyebab terjadinya kondisi tersebut.

¹⁰ Muhammad Thobrani & Fairuzal Mumtaz, *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2011), h.44.

¹¹ Diana Mutiah op. cit., h. 113

¹² Keen Achroni op. cit., h. 41

Anak-anak zaman sekarang lebih banyak memainkan permainan modern dibanding permainan tradisional. Wardani mengemukakan bahwa permainan modern dan tradisional adalah dua hal yang berbeda. Adapun perbedaannya adalah:

- 1) Permainan tradisional menggunakan alat atau fasilitas sederhana yang dapat dimanfaatkan di sekitar lingkungan anak sementara permainan modern menggunakan alat dari hasil teknologi.
- 2) Cara bermain pada permainan tradisional cenderung bersifat lokal-komunal, sementara pada permainan tradisional hasil bermain cenderung mengarah pada individualistik.
- 3) Pada permainan tradisional lebih mengedepankan nilai-nilai luhur dan standar moral yang positif di kehidupan sosial dan budaya dalam menentukan tujuan bermain tersebut. Sementara pada permainan modern, manfaat yang hendak dicapai dari sebagian permainan tersebut cenderung sebagai alat pemuas daya tarik atau keingintahuan si pemain dan berujung pada perilaku konsumtif.¹³

Dari penjelasan karakteristik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional sangat dekat dengan nilai-nilai yang ada pada konteks sosial yang ada di tempat tersebut. Sebagai contoh, permainan beklan di Jawa ternyata juga ada di Sulawesi Selatan tetapi memiliki sebutan nama yang berbeda. Jika di Jawa namanya permainan beklan, maka di Sulawesi Selatan disebut *maggurecceng*. Permainan tersebut memiliki aturan permainan yang sama, namun karena perbedaan bahasa daerah sehingga namanya berbeda di setiap daerah. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Vygotsky bahwa potret perkembangan manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan-kegiatan sosial budaya sesuai dengan konteks sosial dari anak tersebut berada.¹⁴

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan aktivitas yang berkembang di suatu daerah tertentu dan namanya menyesuaikan dengan bahasa yang ada di daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di alam atau pun yang ada di sekitar anak. Permainan tradisional lebih mengedepankan pada penanaman nilai-nilai moral pada anak sehingga bisa menjadi sarana untuk membentuk karakter anak.

¹³ Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar*, (Bandung: Edukasia, 2009), h.42

¹⁴ Winarno. *Psikologi Perkembangan Anak*. (Platinum, 2012), h. 56 – 57

Permainan Tradisional Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Dini

Banyaknya anak yang mengalami kecanduan gadget hingga menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak telah membuat sebagian besar orang tua maupun pendidik berusaha untuk membuat program stimulasi untuk anaknya. Orang tua maupun pendidik berusaha menghadirkan permainan-permainan yang bisa menjadi sarana untuk menstimulasi aspek perkembangan anak. Berbagai cara bisa dilakukan dan salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran.

Anita Yus mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus memperhatikan prinsip-prinsip belajar dan perkembangan anak berdasarkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Konsep DAP ini didasarkan pada pemahaman tentang perkembangan dan belajar anak. Konteks sosial dan budaya sangat mempengaruhi proses perkembangan anak. Anak mendapatkan pengetahuan dari interaksinya dengan lingkungan sosialnya.¹⁵

Memanfaatkan permainan tradisional yang ada di daerah anak tersebut adalah salah satu bentuk aplikasi dari pembelajaran berdasarkan konsep DAP. Anak bisa memanfaatkan bahan-bahan alam atau pun benda-benda yang ada di sekitar anak dalam permainan tradisional. Hal ini akan membuat anak lebih dekat dengan lingkungannya. Adapun manfaat dari permainan tradisional adalah¹⁶:

- 1) Permainan tradisional tidak membutuhkan biaya mahal bahkan tidak membutuhkan biaya sama sekali. Hal ini karena permainan tradisional kebanyakan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar anak.
- 2) Permainan tradisional bisa dimanfaatkan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Hal ini karena sebagian besar aktivitas dalam permainan tradisional menuntut anak untuk melakukan gerakan-gerakan tertentu, misalnya berjalan, melompat, berlari, dan sebagainya.
- 3) Sebagian besar permainan tradisional harus dimainkan secara berkelompok. Hal ini tentunya membantu dalam menstimulasi kemampuan sosial-emosional anak.
- 4) Permainan tradisional menjadi sarana untuk membentuk karakter anak. Hal ini karena sebagian besar permainan tradisional menuntut adanya kejujuran, kesabaran, sportivitas, dan berbagai nilai moral lainnya.

¹⁵ Anita Yus. *Model Pendidikan Anak Usia Dini.*, op.cit., h. 54.

¹⁶ Ibid., h. 46 – 48

- 5) Permainan tradisional yang memiliki variasi dalam gerakan-gerakannya sangat bermanfaat bagi kesehatan dan pertumbuhan fisik anak.

Salah satu permainan yang bisa dimanfaatkan dalam melatih kemampuan motorik kasar pada anak adalah *akdende-dende*. *Ak* berarti melakukan dan *dende-dende* berarti lompat-lompat. Jadi *akdende-dende* adalah melakukan sesuatu gerakan lompat-lompat dengan menggunakan satu kaki dan kaki yang lain diangkat sambil membawa batu yang pipih. Batu pipih tersebut diletakkan pada punggung kaki yang diangkat, punggung tangan, maupun di kepala secara bergantian. Batu tersebut berfungsi sebagai batu *pakkambak* (batu pelontar) untuk mengenai batu sasaran (batu *pakkambak* lawan) yang terpasang pada garis yang telah dibuat sebagai arena permainan¹⁷.

Adapun nilai yang terkandung dari permainan ini adalah adanya gerakan *jappa dende* atau berjalan dengan satu kaki. Aktivitas ini sangat bermanfaat dalam melatih keseimbangan. Gerakan ini sangat penting dalam kehidupan di desa-desa seperti membawa air dengan menjunjung *busu* (tempat air) atau membawa hasil pertanian dari gunung-gunung yang terjal dan licin.¹⁸ Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tersebut lahir dari kebiasaan yang dilakukan oleh penduduk di daerah setempat.

Permainan *akdende-dende* ini tidak hanya melatih keseimbangan anak, tetapi juga dapat menstimulasi kemampuan sosial anak. Hal ini disebabkan karena pada saat bermain anak tidak hanya sendiri, tetapi bersama dengan teman-temannya. Saat bermain anak akan belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Anak juga belajar untuk mematuhi aturan yang berlaku dalam permainan tersebut. Hal ini tentunya akan berdampak ketika anak sudah hidup dengan masyarakat sekitar yang diikat oleh sebuah aturan, baik agama maupun adat istiadat daerah setempat. Hal ini menggambarkan bahwa nilai-nilai disiplin bisa ditanamkan secara dini kepada anak-anak

Pada permainan *akdende-dende* anak juga berlatih untuk menyusun rencana strategis untuk bisa memenangkan permainan tersebut. Hal ini nantinya akan berdampak pada kemampuan anak dalam mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-harinya. Anak juga terlatih untuk bisa berpikir dan bertindak cepat ketika ingin melakukan sesuatu.

¹⁷ Badaruddin, Makmun et, al., *Permainan Anak-anak Daerah Sulawesi Selatan*. Makassar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983., 221.

¹⁸ Ibid , hlm 222

Selain itu, melalui permainan tersebut anak juga akan mendapatkan kesenangan dan hiburan. Hal ini akan berpengaruh pada kondisi psikis anak yang jauh dari stres akademik seperti yang banyak dialami oleh anak-anak di zaman sekarang. Aktivitas yang dilakukan oleh anak dalam permainan tersebut juga akan mengaktifkan semua otot-ototnya sehingga anak akan terhindar dari obesitas. Hal ini tentunya akan berdampak pada kesehatan anak dan proses pertumbuhan anak.

KESIMPULAN

Salah satu hal penting yang harus dilakukan oleh orang tua dan pendidik terhadap anak usia dini adalah merancang program stimulasi pada setiap aspek perkembangannya. Program stimulasi ini bisa dilakukan melalui aktivitas bermain. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak untuk mendapatkan kesenangan, melepaskan emosi, maupun untuk mempelajari keterampilan baru yang disesuaikan dengan konteks sosialnya.

Banyaknya manfaat bermain bagi anak usia dini menuntut orang tua dan guru harus kreatif dalam merancang program stimulasi. Salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana stimulasi perkembangan pada anak usia dini. Sebagian besar aktivitas dalam permainan tradisional bisa menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak. Permainan tradisional yang digunakan bisa disesuaikan dengan konteks sosial dari wilayah anak tersebut berada. Sebagai contoh adalah permainan *akdende-dende* yang berasal dari Sulawesi Selatan bisa dimanfaatkan oleh orang tua maupun guru yang ada di daerah tersebut dalam menstimulasi aspek perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Badaruddin, Makmun et, al. (1983). *Permainan Anak-anak Daerah Sulawesi Selatan*. Makassar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Berk, Laura E. (2006) *Child Development Seventh Edition*. USA: Pearson.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. Terjemahan oleh Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Latif, Mukhtar, et, all. (2013) *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Sheriden, Mary D. (2011). *Play in Early Childhood From Birth to Six Years 3rd Edition*. New York: Routledge.

Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.

Thobrani, M & Mumtaz, Fairuzal. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.

Wardani, Dani. (2009). *Bermain Sambil Belajar*. Bandung: Edukasia.

Winarno. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak*. Platinum.

Yus, Anita. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.