

**Maulidia, Fasihah, PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI
MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**

**PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK
PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**

Siti Nirmaya Maulidia¹⁾, Alya Fasihah²⁾

Mahasiswa Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo, Dosen
Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo
sitinirmaya2@gmail.com, fasihahalya42@gmail.com,
idamunajah@gmail.com

Abstract

Physical activities that are often carried out by pre-school children, such as: rolling, jumping, sliding, turning, walking, and running, are believed to be a means of stimulating the sensitivity and sensory systems of young children. This activity involves the emotions and vision of each individual. Every activity carried out contains important values for aspects of a child's basic development. The values contained in each game can be a means of solving the problems faced.

Keywords: *Traditional games, stimulation media, developmental aspects*

PENDAHULUAN

Indonesia masyhur dengan Bhineka Tunggal Ika yang memiliki kekayaan ragam budaya yang luhur. Budaya tersebut adalah harta kekayaan bangsa Indonesia yang harus dilestarikan keberadaannya. Apajadinya Indonesia tanpa budaya dan keberagaman tersebut.

Seiring berjalannya waktu, kemajuan zaman dan arus globalisasi yang membuat perubahan gaya hidup, mengantarkan anak-anak dan orang tua kurang mengetahui peristiwa-peristiwa masa lampau yang penting dan bermakna. Sebagai contoh, banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan tradisional daerah tempat tinggalnya. Apabila anak dan orang tua telah melupakan budaya nenek moyang, bagaimana dengan generasi mendatang? Atau apabila orang tua atau generasi dewasa kurang memperkenalkan budaya dan tradisi nenek moyang, apakah mungkin anak-anak akan mengenal, memahami dan melestarikan budaya tersebut? Tidakkah akan terjadi anak-anak akan lebih mengenal nilai-nilai luar yang datang, daripada nilai-

nilai yang telah dimiliki. Apalagi mungkin dikemudian hari nilai-nilai yang datang tersebut tidak sesuai atau malah bertentangan dengan nilai-nilai luhur budaya dan keyakinan sendiri.

Nilai-nilai budaya lokal terdapat pada berbagai fenomena budaya masyarakat. Salah satunya ada pada permainan tradisional anak. Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Ada makna yang luhur yang terkandung di dalamnya, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang kesemuanya itu akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat kelak.

Beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Di dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak, semua kegiatan menjadi bagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh. Oleh karena kandungan dan

Maulidia, Fasihah, PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

manfaat permainan tradisional inilah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Peneliti ingin menggali lebih dalam tentang kebermaknaan permainan tradisional yang dilakukan oleh anak. Bagaimana permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah dengan unik dan khasnya menjadi sesuatu yang tetap hidup dan berkembang serta fungsional dalam kehidupan masyarakatnya, yaitu menjadi alternatif dalam program pengembangan potensi anak-anak. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penelitian ini terfokus pada: "stimulasi perkembangan anak usia 4-6 tahun berbasis permainan tradisional, sosial budaya Jawa Tengah, dan fokus perkembangan anak yang dimaksud adalah empat aspek utama dari perkembangan anak yaitu: perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan bahasa.

rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana permainan tradisional Jawa Tengah dapat menjadi media stimulan pada perkembangan anak usia dini (usia 4-6 tahun). Secara rinci permasalahan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Model/ jenis permainan tradisional yang bagaimana yang dapat digunakan sebagai stimulan perkembangan anak?
2. Mengapa permainan tradisional dapat menjadi media stimulan bagi perkembangan anak?

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mencari, merekonstruksi, dan mengklasifikasi permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah sesuai dengan nilai budaya masyarakat.
2. Menganalisis permainan tradisional sebagai sarana stimulan empat aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan Bahasa.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti Peneliti dapat mengetahui

dan mengklasifikasi jenis permainan tradisional masyarakat yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini serta melestarikan keberadaannya.

2. Bagi pihak lain Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pihak-pihak yang ingin melakukan eksperimen lebih lanjut.

Dalam batasan yang diberikan oleh The National Association for The Education of Young Children (NAEYC) dikatakan bahwa anak usia dini (early childhood) adalah anak yang sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (Bredekamp 1992:1) Dengan pengertian ini NAEYC mengembangkan berbagai program yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sejak seorang anak itu dilahirkan sampai berusia delapan tahun. Sebelum program tersebut dirancang, NAEYC terlebih dahulu menerangkan berbagai praktek kegiatan yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak meskipun kegiatan tersebut sudah lama dilakukan di berbagai negara yang ada di dunia. Dalam psikologi perkembangan dan berdasarkan riset neurology, anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-8 tahun (Dedi Supriadi 2003:

- 1). Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah di kelas awal Sekolah Dasar (SD). Terkait dengan tahap perkembangan anak tersebut, Seefeldt dan Barbour menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (Carol Seefeldt and Nita Barbour 1993:43). Dalam rentang waktu itu, Seefeldt membagi masing-masing tahapan berdasarkan usia yaitu infancy (0-1 tahun), toddler (1-3 tahun), preschool (3-4 tahun), early primary years (5-6 tahun) dan later primary years (7-8 tahun). Masing-masing tahap usia memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya baik secara fisik, sosial emosional (afektif) maupun secara kognitif.

Maulidia, Fasihah, PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (0-8 tahun) yang sedang mengalami proses tumbuh dan berkembang baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Tetapi dalam penelitian ini pembahasan dibatasi pada anak usia 4-6 tahun (usia Taman Kanak-Kanak)

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif jenis etnografi. Hal ini dipilih berdasarkan pada ungkapan Spradley bahwa dalam menggali keseluruhan hubungan-hubungan yang ada dalam situasi sosial maka dilakukan dengan terinci, mendalam dan berurutan. Istilah etnografi menekankan pada proses penelitian maupun hasil dari proses tersebut. Hasilnya merupakan sebuah perkiraan, jadi etnografi adalah sebuah kajian. Peneliti mengamati kejadian-kejadian secara alami, tidak terdapat manipulasi variabel, simulasi ataupun pemaksaan secara eksternal, sebab etnografi dicirikan sebagai penelitian lapangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi permainan tradisional yang ada di Jawa Tengah sesuai dengan nilai budaya masyarakat. Setelah teridentifikasi jenis permainan tradisional, maka tindakan selanjutnya adalah menganalisis permainan tradisional sebagai sarana stimulan empat aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek fisik motorik, sosial emosional, kognitif dan bahasa. Penelitian ini dilakukan dengan empat tahap penelitian.

Adapun rincian setiap tahap adalah sebagai berikut :

1. Tahap I :Tahap pendahuluan/ awal dilakukan dengan observasi lapangan.

2. Tahap II :Pengembangan awal, rancangan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi permainan tradisional

3. Tahap III :Melakukan wawancara, pengisian kuisisioner / angket tentang permainan tradisional dan media stimulan aspek perkembangan anak.

4. Tahap IV :Menganalisis permainan tradisional sebagai media stimulan aspek perkembangan

Subjek dalam penelitian ini adalah Semua aktifitas terkait dengan permainan tradisional yang dilakukan oleh guru dan siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kualitatif. Adapun yang menjadi sumber data adalah beberapa instrumen berupa angket untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal objek penelitian. antara lain pedoman wawancara untuk mengetahui pemahaman guru tentang permainan Tradisional , kuisisioner / angket untuk mengetahui pendapat tentang fungsi dan manfaat permainan tradisional sebagai media stimulan perkembangan anak, serta beberapa catatan lapangan tentang pelaksanaan pengambilan data. Data-data tersebut direfleksikan selanjutnya dianalisis.

Jenis penelitian ini adalah merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data seperti :

1.Observasi Peneliti mendatangi lokasi untuk melakukan pengamatan dan observasi tentang objek penelitian.

2.Wawancara Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan beberapa guru berkaitan dengan permainan tradisional sebagai media yang digunakan untuk mengembangkan potensi dasar anak.

3.Pengisian Angket Peneliti memberikan angket yang harus diisi oleh beberapa guru sebagai salah satu media yang digunakan untuk mengetahui pemahaman guru berkaitan dengan fungsi dan manfaat permainan tradisional.

Maulidia, Fasihah, PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan anak usia dini merupakan usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi yang bersifat terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh dan berkembang secara sehat, dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan anak usia dini (PAUD) pertama kali dilaksanakan di dalam keluarga yaitu oleh orang tua, khususnya oleh ibu. Secara alami dan simultan orang tua melakukan proses pendidikan anak usia dini melalui berbagai aktifitas dan berbagai perlakuan melalui pembiasaan yang konstruktif yang diwujudkan dalam kegiatan sehari-hari seperti kegiatan makan, pembiasaan hidup bersih, cara berpakaian, pembiasaan bercakap-cakap, serta kegiatan bermain, dan lain sebagainya. Pada tahap selanjutnya anak akan meninggalkan rumah untuk masuk ke lembaga-lembaga yang melayani pendidikan anak usia dini, seperti taman kanak-kanak atau lembaga sejenis lainnya. Permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis permainan yang ternyata setelah dilakukan observasi dan pengamatan yang panjang, serta wawancara yang mendalam, serta menyaksikan langsung di lapangan, sesungguhnya permainan tradisional sangat signifikan sebagai pendorong dan stimulant yang kuat bagi aspek perkembangan anak. Bagaian hasil adalah bagian artikel ilmiah, dan oleh karena itu biasanya merupakan bagian terpanjang. Bagian ini menyajikan hasil-hasil analisis data; yang dilaporkan adalah hasil bersih. Proses analisis data (seperti perhitungan statistik) tidak perlu disajikan. Proses pengujian hipotesis pun tidak perlu disajikan, termasuk perbandingan antara koefisien yang

ditemukan dalam analisis dengan koefisien dalam tabel statistik. Yang dilaporkan adalah hasil analisis dan pengujian hipotesis. Hasil analisis boleh disajikan dengan tabel atau grafik. Tabel ataupun grafik harus diberi komentar atau dibahas. Pembahasan tidak harus dilakukan per tabel atau grafik. Tabel atau grafik digunakan untuk memperjelas penyajian hasil observasi verbal. Apabila hasil yang disajikan cukup panjang, penyajian dapat dilakukan dengan memilah-milah menjadi subbagian-subbagian sesuai dengan penjabaran masalah penelitian. Apabila bagian ini pendek, atau apabila kedua bagian itu tidak mungkin dipisah, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk subtonik-subtonik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian.

Tabel 1. Jenis pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jenis Permainan apa yang dilaksanakan di Tk/PAUD?	
2.	Apakah semua anak terlibat dalam sebuah permainan ?	
3.	Media apa yang dipakai ?	
4.	Cara agar menjaga anak tetap semangat dalam permainan	
5.	Jenis permainan apa saja yang sering dilakukan oleh anak?	

***Sangadah, basiran,* PERAN TPQ DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER
PADA ANAK USIA DINI BERBASIS PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Anak adalah generasi penerus bangsa, maka anakpun mengalami tumbuh kembang yang unik yang terangkum dalam jalur-jalur fisiologis, psikososial, bahasa, dan kognitif, yang setiap jalurnya memiliki karakteristik tertentu. Namun Karakteristik perkembangan anak usia dini yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah perkembangan secara global, yaitu berdasarkan visual, auditorik, motorik atau kinestetik, dan sensorik. Semua kegiatan tersebut secara langsung atau tidak langsung akan melahirkan kepekaan terhadap semua input yang masuk kepada anak. Hal ini akan memiliki arti yang sangat besar dan mendalam bagi anak di kemudian hari berkenaan dengan kemampuannya merespon stimulasi dari lingkungan yang lebih kompleks lagi. Proses stimulasi tersebut dikenal dengan istilah stimulasi eksteroseptil. Sedangkan stimulasi proprioseptil adalah stimulasi yang terjadi pada saat anak melakukan aktivitas sehari-hari. Pada saat anak bermain atau mempermainkan alat bermain mereka memperkirakan bentuk, jarak, ukuran, dan kecepatan, anak mengamati kemudian memperhatikan dengan cermat. Upaya stimulasi sensorik proprioseptil melalui pemberian mainan dalam berbagai bentuk dan ukuran akan merangsang kemampuan analisa dan pengamatannya. Usaha-usaha yang dilakukan dalam menumbuhkembangkan potensi anak usia dini agar menjadi manusia yang utuh yang memiliki kemampuan yang seimbang baik dalam berfikir maupun bersikap. Menurut Bredekamp dan Rosegrant, ada empat komponen untuk membantu anak dalam menumbuhkembangkan potensi anak, yaitu kesadaran, eksplorasi, penyediaan pengalaman, dan pemanfaatannya. Eksplorasi bagi anak dilaksanakan pada saat mereka bermain dan berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebaya. Hal ini sesuai dengan dunia mereka yang berprinsip “belajar seraya bermain” atau sebaliknya”.

Jenis permainan yang pertama kali mereka kenal dilingkungannya adalah permainan tradisional, yaitu permainan turun temurun dari orang tua yang ada di lingkungan mereka tinggal. Permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Selain itu ditemukan pula bahwa pada permainan tradisional yang ada di masyarakat memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dijaga keberadaannya. Misalnya, jenis permainan tradisional yang dapat melatih ketangkasan, kekuatan fisik, keberanian, kegesitan, keterampilan, dan lain sebagainya. Beberapa permainan tradisional lainnya dapat menggambarkan tentang kekompakan, kerja sama, kebersamaan dalam menyelesaikan masalah yang mereka temukan. Pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak, antara lain:

- a. Mengembangkan kecerdasan intelektual (kognitif) anak. Pada saat anak terlibat dalam permainan, anak akan belajar banyak dari teman sebaya dalam membuat kreativitas. Misalnya: pada saat bermain dakon, bila tidak ada batu sebagai alat permainan, anak dapat mengganti batu dengan kerikil, biji-bijian atau benda-benda alam lainnya yang mereka temukan
- b. Kecerdasan naturalis anak: Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam.
- c. Mengembangkan kecerdasan spasial anak Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional Engklek. Permainan itu mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrikal).
- d. Mengembangkan kecerdasan musikal anak Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab

***Sangadah, basiran,* PERAN TPQ DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER
PADA ANAK USIA DINI BERBASIS PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi.

e. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.

f. Mengembangkan Kederdasan Intrapersonal dan interpersonal anak. Permainan tradisional dilakukan lintas usia, sehingga para pemain yang usianya masih belia ada yang menjaganya, yaitu para pemain yang lebih dewasa. Para pemain yang belum bisa melakukan permainan dapat belajar secara tidak langsung kepada para pemain yang sudah bisa, walaupun usianya masih di bawahnya.

Permainan tradisional dapat dilakukan oleh para pemain dengan multi jenjang usia dan tidak lekang oleh waktu.

g. Mengembangkan sportivitas dalam pribadi anak. Tidak ada yang paling unggul. Karena setiap orang memiliki kelebihan masing-masing untuk setiap permainan yang berbeda. Hal tersebut meminimalisir pemunculan ego di diri para pemainnya/anak-anak.

h. Permainan tradisional sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan permainan dakon yang menggunakan batu, biji sawo, biji salak,

kulit kerang, kerikil, dll. Kedua, permainan anak tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal), seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor. Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut. Empat, Banyak manfaat-manfaat lain yang dapat kita ambil dari permainan tradisional misalkan sosialisasi mereka (anak) dengan orang lain akan semakin baik; dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim (misalkan dalam permainan engklek, congklak, lompat tali, encrak/entrengan, bola bekel dan lain-lain. Manfaat-manfaat ini akan memperngaruhi perkembangan anak ke depannya. memilih untuk memperkenalkan teknologi sejak dini kepada anak termasuk dalam memberikan kebutuhan bermainnya. Ataukah mengajak anak untuk lebih sering turun bermain ke tanah sehingga ia dapat bersosialisasi dengan anak yang lain dalam permainan-permainan rakyat yang sudah ada. Tentunya, memilih keduanya harus ada batasan-batasan atau aturan-aturan tertentu yang mesti dijalankan sehingga dalam perkembangan anak masih dalam koridor yang baik. Orang tua yang baik pasti mengetahui bagaimana menanamkan nilai-nilai positif pada perkembangan anak-anaknya dalam bentuk permainan. Permainan tidak saja akan mempengaruhi perkembangan anak secara parsial tetapi juga akan menentukan karakteristik anak ke

***Sangadah, basiran,* PERAN TPQ DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER
PADA ANAK USIA DINI BERBASIS PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

depannya. Selain itu semua yang terpenting adalah bagaimana peran kita untuk turut serta mengembalikan dan mengenalkan permainan anak tradisional terhadap generasi anak Indonesia atau memodernkan permainan anak tradisional. Bermain, bergerak, mengeksplor potensi anak adalah satu hal yang mutlak diperlukan dalam perkembangan anak, semakin banyak pilihan serta kesempatan anak untuk bermain dan bereksplorasi, semakin kaya anak dengan pengalamannya. Pada prinsipnya adalah bahwa anak-anak terus bergerak dan harus bergerak agar semua aspek perkembangan mereka dapat berkembang secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan temuan dari lapangan tentang permainan tradisional sebagai media atau sarana stimulasi aspek perkembangan anak, dalam hal ini aspek perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, social dan emosional, maka diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Ada beberapa jenis permainan tradisional pada perkembangan anak usia dini (4-6 tahun).
2. Permainan tradisional tersebut memiliki nilai kearifan lokal, seperti keberanian, ketangkasan, keterampilan, kelincahan gerak, berfikir strategis, feeling (naluri) yang terasah, persahabatan, kerja sama, gotong royong, kasih saying, menghargai orang lain, sportif, kepatuhan, kesabaran, kehati-hatian, mengukur, membandingkan, menafsirkan, berfantasi, dan lain sebagainya.
3. Dunia anak adalah belajar seraya bermain. Dengan bermain anak akan kaya akan pengalaman dalam mengeksplorasi lingkungan dan bersosialisasi dengan teman sebaya, dan hal ini adalah hal penting sebagai media stimulasi perkembangan mereka. Dari

penelitian ini, maka terdapat beberapa saran yang akan diberikan kepada:

1. Manajemen sekolah/ Lembaga Pendidikan secara bersama-sama dengan orang tua siswa untuk menghidupkan kembali permainan tradisional agar menjadi program yang dikembangkan di sekolah-sekolah melalui program olahraga dan atau program ekstra kurikuler sebagai muatan local, sehingga akan tumbuh dalam jiwa anak cinta akan budaya local sendiri, dan pada akhirnya permainan tradisional akan menjadi alternative pilihan dalam aktivitas bermain anak, sehingga menjadi basic kekuatan dan sportivitas yang membantu anak untuk tumbuh berkualitas di saat dewasanya kelak.
2. Kepala Sekolah dan Guru TK agar senantiasa menjaga dan melestarikan permainan tradisional yang ada dengan cara memainkannya di lingkungan sekolah dengan melibatkan semua warga sekolah.
3. Masyarakat dan Orang tua. Masyarakat dan orang tua adalah ujung tombak dalam pelestarian permainan tradisional agar tetap bermakna dan bernilai. Meskipun apresiasi dari semua pihak menjadi hal penting dalam penyediaan lingkungan, sarana serta alat yang dibutuhkan.
4. Lembaga Budaya atau sanggar budaya untuk senantiasa menjaga, memelihara, melestarikan serta mengembangkan nilai-nilai budaya local, maka permainan tradisional semestinya menjadi salah satu sarana untuk tujuan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Untuk Mengembangkan Multiple Inteligensi, Dharma Graha Group, Jakarta, 2004

Richarrd, W. Copeland, How Children Learn Mathematics "Teaching Implication of Piaget Research, Macmilan Publishing

***Sangadah, basiran,* PERAN TPQ DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER
PADA ANAK USIA DINI BERBASIS PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Company, New York, 1984

Robin Fogarty, How to Integrated the Curricula. Skylight Training and Publishim, INC, New York, 1991

Semiawan Conny R, Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar), Prehallindo, Jakarta, 2002

Sue Bredekamp and Teresa Rosegrant. Reaching Potentials: Apropriate Curriculum and Assesment for Young Children. Volume 1, Washington DC, 1992

Supriadi, Dedi, Pendidikan Anak Usia Dini dalam UU Sisdiknas, www.pikiran-rakyat.com/cetak, 2003

Bredekamp, Sue (ed), Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8, Washington: NAEYC, 1992.

Bogdan Robert and Steven J. Taylor, Introduction to Qualitative Research Methods, New York: John Wiley & sons, 1975.

Carol and Nita Barbour, Early Childhood Education, New York: Macmillan, 1993.

Mayke S, Tedjasaputra, Bermain, Main dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2001

Muhibbin Syah, Psikologi Perkembangan dan Pendekatan Baru, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004

Moeslichatoen R, Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak, Rineka Cipta, Jakarta, 2004

Nurlaila. N.Q Tientje dan Yul Iskandar, Pendidikan Anak Usia Dini (PADU)