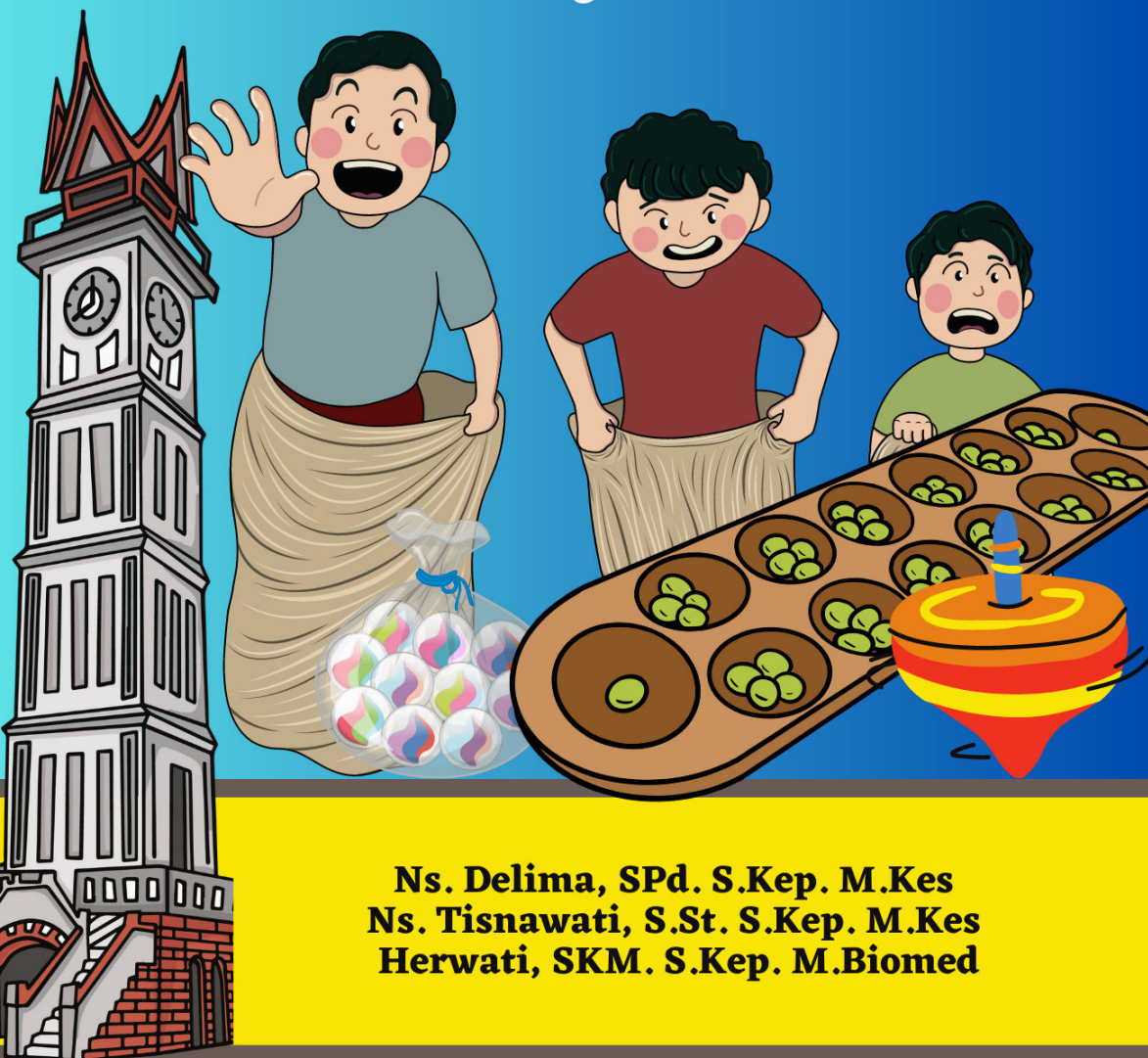


Buku Monograf

PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU MENINGKATKAN KECERDASAN PSIKOSOSIAL ANAK

**Optimalkan Perkembangan Psikososial
Anak Dengan Bermain**



Ns. Delima, SPd. S.Kep. M.Kes
Ns. Tisnawati, S.St. S.Kep. M.Kes
Herwati, SKM. S.Kep. M.Biomed

____**BUKU MONOGRAF**____

PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU MENINGKATKAN KECERDASAN PSIKOSOSIAL ANAK

Optimalkan Perkembangan Psikososial Anak dengan Bermain

Ns. Delima, SPd. S.Kep. M.Kes
Ns. Tisnawati, S.St. S.Kep. M.Kes
Herwati, SKM. S.Kep. M.Biomed



GET PRESS INDONESIA

PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU MENINGKATKAN KECERDASAN PSIKOSOSIAL ANAK Optimalkan Perkembangan Psikososial Anak dengan Bermain

Penulis :

Ns. Delima, SPd. S.Kep. M.Kes

Ns. Tisnawati, S.St. S.Kep. M.Kes

Herwati, SKM. S.Kep. M.Biomed

ISBN : 978-623-198-639-9

Editor : Apt. Wafi Nisrin Ramadhani, S.Farm

Penyunting : Salsabila Syafna Aulia, S.Ked

Desain Sampul dan Tata Letak : Salsabila Syafni Aulia, Amd.Kes

Penerbit : GET PRESS INDONESIA
Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi :

Jl. Palarik RT 01 RW 06 Kelurahan Air Pacah
Kecamatan Koto Tangah Padang Sumatera Barat
website: www.getpress.co.id
email: adm.getpress@gmail.com

Cetakan pertama, 25 Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dalam segala kesempatan. Sholawat beriring salam dan doa kita sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis telah menyelesaikan buku monograf tentang permainan tradisional minangkabau terhadap optimalisasi kecerdasan psikososial anak usia prasekolah dimasa new normal.

Buku ini membahas tentang mengenal anak usia prasekolah, perkembangan psikososial, terapi bermain, dan pola pengasuhan anak di Minangkabau, serta permainan tradisional Minangkabau. Proses penulisan buku ini berhasil diselesaikan atas kerjasama tim penulis. Demi kualitas yang lebih baik dan kepuasan para pembaca, saran dan masukan yang membangun dari pembaca sangat kami harapkan.

Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam penyelesaian buku ini. Terutama pihak yang telah membantu terbitnya buku ini dan telah mempercayakan, mendorong, dan menginisiasi terbitnya buku ini. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia.

Penulis, 25 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
BAB I PENGANTAR	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Tujuan, Sasaran, dan Pengguna Buku	4
BAB II MENGENAL ANAK USIA PRASEKOLAH	
2.1 Pendahuluan Anak Usia Pra-Sekolah	7
BAB III PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL	
3.1 Perkembangan Psikososial pada Anak.....	14
BAB IV TERAPI BERMAIN	
4.1 Terapi Bermain	32
BAB V POLA PENGASUHAN ANAK DI MINANGKABAU	
5.1 Pendahuluan.....	39
BAB VI PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU	
6.1 Permainan Tradisional Minangkabau dan Perkembangan Psikososial Anak.....	45
1. Pacu Karuang	45
2. Congklak.....	48
3. Lhore.....	51
4. Patok Lele	55
5. Kelereng	58
6. Layang- Layang.....	60
7. Lompat Karet/ Bermain Yeye/ Bermain Tali/ bermain Pelepah Pisang.....	64
8. Mancik- Mancik/ Petak Umpet	69
9. Tangkelek Raksasa	73
10. Ula Nago.....	76
11. Suruak Lidi	79
12. Sipak Tekong.....	82
13. Tarik Tambang.....	84
14. Cikucing/Kuciang-Kuciang.....	86
15. Permainan Gasiang.....	89
16. Tikuk	91
17. Pacu Upih	93
BAB VII PENGEMBANGAN BUKU PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU TERHADAP OPTIMALISASI KECERDASAN PSIKOSOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH	96
Daftar Pustaka.....	99
BIODATA PENULIS	

BAB I

PENGANTAR

1.1 Pendahuluan

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan metode yang tepat mengembangkan emosinya. Saat yang amat menyenangkan bagi anak-anak ketika ia mendapatkan mainan baru. Bagi anak-anak, dimana imajinasinya mulai berkembang, benda atau barang apa saja bisa menjadi sarana bermain. Ternyata amat banyak manfaat bermain bagi perkembangan anak-anak terutama, perkembangan psikososialnya. Secara alamiah perkembangan tiap anak berbeda-beda baik dalam bakat, minat, kreatifitas, kematangan emosi, kepribadian, kesehatan jasmani, dan sosialnya (Windasari. Hasan, 2019).

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Menurut (Sari & Nurrizati, 2018). Banyak pendapat yang mengatakan bahwa permainan merupakan warisan nenek moyang kita, warisan dari para leluhur kita, sehingga dengan melestarikan permainan juga melestarikan sebagian kebudayaan nenek moyang kita, namun warisan itu sendiri selalu mengalami perubahan sesuai dengan perubahan zaman dan perkembangan kebudayaan.

Indonesia terkenal kaya dengan budaya yang dimiliki. Salah satu dari budaya tersebut adalah permainan tradisional. Pelaku dalam permainan selalu memakai alat untuk bermain. Permainan Tradisional ini merupakan salah satu permainan yang melatih fisik dan kekompakan dalam bermain. Pelaku dalam permainan selalu memakai alat untuk bermain (Mutia, 2016).

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan

tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional (Nugroho, 2015).

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga untuk menyehatkan badan, permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak (Sari & Nurrizati, 2018). Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya, permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain/ banyak pemain.

Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik dewasa maupun pada anak-anak termasuk anak usia prasekolah. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh gadget dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak (F. Utami, 2019)

Anak prasekolah biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui media edukasi online berupa gadget, karena gadget merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada gadget tersebut, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu sehari-hari untuk

bermain gadget. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaaur dengan teman-teman sebayanya (Pebriana, 2017)

Berbeda dengan permainan Anak yang saat ini cendrung suka bermain gadget, mempunyai banyak berdampak negatif terhadap perkembangan anak, dari beberapa penelitian ditemukan anak yang terbiasa menggunakan gadget akan berdampak pada kemampuan berpikir dan kreativitasnya, dapat berakibat pada kerusakan moral serta nilai-nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motorik, gadget juga dapat memberikan dampak dalam mengembangkan kemampuan berbicara dan perkembangan sosial anak (Itqan, 2018).

Selanjutnya anak yang suka bermain gadjed kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya. Mainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari mainan ini. Kurangnya sosialisasi anak dalam bergaul menyebabkan mereka akan takut dan canggung dalam keramaian. (Sari & Nurrizati, 2018).

Hasil penelitian sebelum ini ditemui 26,7% anak mengalami keterlambatan perkembangan psikososial pada anak usia 2-3 tahun di wilayah Kuranji. Kondisi ini akan berdampak pada hubungan sosial anak dengan dunia sekitarnya, bahkan dapat berefek pada masalah psikososial anak dimasa yang akan datang (Delima., Metti, Elvia., Irfan, 2018). Oleh sebab itu peran orang tua dalam hal ini sangat dibutuhkan, karna orang tualah yang mengajarkan dan mengenalkan lingkungan kepada mereka. Akan tetapi tidak semua orang tua juga yang mengetahui dan memahami

akan permainan-permainan tradisional tersebut. Maka dari itu dibutuhkan sebuah sumber informasi mengenai jenis permainan tradisional Budaya Minangkabau, beberapa contoh dari permainan tersebut adalah ucing bal, manjalo, Sipak Tekong, lompat tali, layang- layang, mancik-mancik/ petak umpat, lhore, Patok lele, pak tekong, ula nago, dan lain sebagainya. Semua permainan ini diharapkan bisa meningkatkan perkembangan psikososial anak usia dini, terutama pada masa pra sekolah.

Memanfaatkan buku ini dapat memberikan kemudahan bagi orang tua dan anak untuk meningkatkan pemahaman tentang cara mengoptimalisasikan kecerdasan psikososial anak usia prasekolah melalui permainan tradisional minangkabau dimasa new normal.

1.2 Tujuan, Sasaran, dan Pengguna Buku

1.2.1 Tujuan Umum

Buku ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan cara mengoptimalisasikan kecerdasan psikososial anak usia prasekolah di masa new normal melalui terapi bermain tradisional minangkabau.

1.2.2 Tujuan Khusus Pembaca Mampu

- a. Mengetahui dan memahami tentang konsep anak usia pra sekolah
- b. Mengetahui dan memahami tentang perkembangan psikososial anak usia prasekolah
- c. Mengetahui dan memahami tentang konsep terapi bermain
- d. Mengetahui dan memahami tentang permainan tradisional minangkabau dan dampaknya terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah dimasa new normal

1.2.3 Sasaran

Buku ini dirancang untuk orang tua maupun anak dalam membantu meningkatkan pemahaman tentang cara mengoptimalkan kecerdasan psikososial anak usia prasekolah melalui permainan tradisional minangkabau dimasa new normal.

1.2.4 Penggunaan Buku

Dalam menggunakan buku ini, perlu memperhatikan hal-hal berikut:

1. Buku ini dapat dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan
2. Bacalah dengan cermat buku ini. Setiap bagian modul ini merupakan materi yang diperlukan untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan kecerdasan psikososial anak usia prasekolah melalui terpa bermain tradisional minangkabau dimasa new normal.
3. Apabila mengalami kesulitan dalam proses memahami materi, anda bisa mendiskusikannya dengan penulis atau ahlinya.
4. Jika sudah menguasai materi secara tuntas dalam buku ini, anda diharapkan dapat menerapkan isi dari buku ini.

BAB II

MENGENAL ANAK USIA PRASEKOLAH



Sumber : <https://bit.ly/3Gzwevy>

Tujuan: Setelah mempelajari materi tentang mengenal anak usia prasekolah diharapkan anda mampu mengetahui dan memahami bagaimana konsep tentang anak usia prasekolah.

Indikator Keberhasilan Anda mampu :

1. Mengetahui dan memahami definisi anak usia prasekolah
2. Mengetahui dan memahami ciri-ciri anak usia prasekolah
3. Mengetahui dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia prasekolah

2.1 Pendahuluan Anak Usia Pra-Sekolah

1. Definisi Anak Usia Prasekolah

Perkembangan (development) adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ dan system organ yang berkembang sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Perkembangan ini termasuk perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Soedjatmiko, 2016).

2. Ciri-ciri Anak Usia Prasekolah

Karakter anak usia prasekolah menurut (Yusriana, 2014) adalah sebagai berikut :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
Anak usia prasekolah sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Pada usia 3-5 tahun anak sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Anak juga mulai gemar bertanya meski dalam Psiko Sosial yang masih sangat sederhana.
- b. Anak merupakan pribadi yang unik.
Meskipun banyak kesamaan dalam pola umum perkembangan anak usia prasekolah, setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetis dan juga lingkungan.
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi.
Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan obyek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Anak usia prasekolah lebih suka membayangkan berbagai hal yang jauh melampaui

kondisi nyata.

Masa itu sering juga disebut sebagai “golden age” atau usia emas. Karena pada rentang usia itu anak mengalami

pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek.

a. Menunjukkan sikap egosentris

Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, menangis atau merengek sampai keinginannya terpenuhi.

b. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Anak usia prasekolah memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya.

c. Sebagai makhluk Sosial

Anak usia prasekolah suka bergaul dengan teman sebaya, ia mulai mau berbagi dan menunggu giliran, dan mengalah terhadap temannya. Melalui interaksi sosial ini anak membentuk konsep dirinya. Ia mulai belajar bagaimana caranya agar ia bisa diterima lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini anak mulai belajar untuk berperilaku sesuai tuntutan dari lingkungan sosialnya karena ia mulai merasa membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Kemenkes RI. (2016) menyebutkan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan, yaitu:

a. Keturunan

Karakteristik yang diturunkan mempunyai pengaruh besar pada perkembangan. Jenis kelamin anak, yang

ditentukan oleh seleksi acak pada waktu konsepsi, mengarahkan pola pertumbuhan dan perilaku orang lain terhadap anak.

Kebanyakan karakteristik fisik termasuk pola dan bentuk gambaran, bangun tubuh, dan keganjilan fisik, diturunkan dan dapat mempengaruhi cara pertumbuhan dan integrasi anak dengan lingkungannya

b. Faktor neuroendokrin

Kemungkinan semua hormon mempengaruhi pertumbuhan dalam beberapa cara. Tiga hormon yaitu hormon pertumbuhan, hormon tiroid, dan androgen, ketika diberikan pada individu yang kekurangan hormon ini, merangsang anabolisme protein dan karenanya menghasilkan elemen esensial untuk pembangunan protoplasma dan jaringan bertulang.

c. Nutrisi

Nutrisi mungkin merupakan satu-satunya pengaruh paling penting pada pertumbuhan. Selama masa bayi dan kanak-kanak, kebutuhan terhadap kalori relatif besar, seperti yang dibuktikan oleh peningkatan tinggi dan berat badan. Pengaruh nutrisi juga baik mempengaruhi perkembangan, terutama untuk perkembangan kognitif anak, untuk perkembangan IQ anak.

d. Hubungan interpersonal

Hubungan dengan orang terdekat memainkan peran penting dalam perkembangan, terutama dalam perkembangan emosi, intelektual, dari kepribadian. Melalui individu ini anak belajar untuk mempercayai dunia dan merasa aman untuk menjelajahi hubungan yang semakin luas.

e. Tingkat sosial ekonomi

Tingkat sosioekonomi keluarga anak mempunyai

dampak signifikan pada pertumbuhan dan perkembangan. Pada semua usia anak dari keluarga kelas atas dan menengah mempunyai tinggi badan lebih dari anak dari keluarga dengan strata sosioekonomi rendah. Keluarga dari kelompok sosioekonomi rendah mungkin kurang memiliki pengetahuan atau sumber daya yang diperlukan untuk memberikan lingkungan yang aman, menstimulasi dan kaya nutrisi membantu perkembangan optimal anak.

f. Penyakit

Perubahan pertumbuhan dan perkembangan adalah salah satu manifestasi dalam sejumlah gangguan hereditas. Gangguan pertumbuhan terutama terlihat pada gangguan skeletal.

g. Bahaya lingkungan

Bahaya lingkungan adalah sumber kekhawatiran pemberi asuhan kesehatan dan orang lain yang memperhatikan kesehatan dan keamanan. Sebagai contoh anak-anak yang tinggal di daerah industri, dari segi kesehatan anak akan menghirup udara yang kurang bersih karena udara sudah tercemar oleh asap-asap pabrik menyebabkan anak menjadi jarang keluar rumah dan sulit untuk bertemu teman-teman sebaya

h. Stress pada masa kanak-kanak

Stress adalah ketidakseimbangan antara tuntutan lingkungan dan sumber koping individu yang mengganggu ekuilibrium individu tersebut. Meskipun semua anak mengalami stres, beberapa anak muda tampak lebih rentan dibandingkan yang lain.

i. Pengaruh media masa

Media dapat memberikan pengaruh besar pada perkembangan anak, tidak diragukan lagi bahwa

media memberikan anak suatu cara untuk memperluas pengetahuan mereka tentang dunia tempat mereka hidup dan berkontribusi untuk mempersempit perbedaan antar kelas. Citra perilaku berisiko yang ditampilkan oleh media dapat berperan dalam membentuk atau menguatkan persepsi anak tentang lingkungan sosial mereka. Anak-anak masa kini cenderung memilih media dan figure olahraga sebagai model peran ideal mereka, sedangkan di masa lalu mayoritas anak memilih orang tua atau wali orang tua mereka sebagai orang yang paling ingin mereka contoh.

BAB III

PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL



Sumber : <https://bit.ly/3pTuo2Q>

Tujuan : Setelah mempelajari materi tentang perkembangan psikososial anak usia prasekolah diharapkan anda mampu mengetahui dan memahami bagaimana konsep tentang perkembangan psikososial anak usia prasekolah

Indikator Keberhasilan Anda mampu :

1. Mengetahui dan memahami definisi perkembangan psikososial anak usia prasekolah
2. Mengetahui dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial
3. Mengetahui dan memahami perkembangan psikososial anak usia prasekolah
4. Mengetahui dan memahami kompetensi psikososial anak usia prasekolah
5. Mengetahui dan memahami karakteristik psikososial anak usia prasekolah

3.1 Perkembangan Psikososial pada Anak

1. Mengenal Perkembangan Anak

Perkembangan merupakan sederatan perubahan fungsi organ tubuh yang berkelanjutan, teratur dan saling terkait. Seperti pertumbuhan, perkembangan memiliki ciri-ciri tertentu sebagai suatu pola yang tetap walaupun variasinya sangat luas.

Perkembangan juga merupakan hasil pematangan fungsi-fungsi bawaan yang ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam kurun waktu tertentu. Perkembangan ini bersifat kualitatif dalam bentuk fisik dan non fisik seperti: psikomotorik, mental, khususnya fungsi kognitif, sosial emosional dan bahasa. Perkembangan pada fase awal ini akan Esensial menentukan perkembangan fase selanjutnya. Kekurangan pada salah satu aspek perkembangan dapat mempengaruhi aspek lainnya (Delima & Tisnawati, 2021).

Menurut Santrock, perkembangan (development) adalah pola Gerakan atau perubahan yang dimulai dari pembuahan dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan. Pola Gerakan adalah kompleks karena Gerakan merupakan produk dari beberapa proses biologis, kognitif dan sosial. Proses biologis meliputi perubahan pada sifat fisik individu. Plasma pembawa sifat keturunan (genes) diwarisi dari orangtua, perkembangan otak, penambahan tinggi dan berat, perubahan pada ketrampilan motorik, dan perubahan hormon pubertas semuanya mencerminkan peran proses biologis dalam perkembangan. Aspek perkembangan psikososial pada anak ada tiga fase dan setiap fase ada dua komponen, yaitu komponen positif dan negatif yang keduanya saling berinteraksi. Aspek emosional yaitu, potensi untuk berperilaku secara emosional yang telah ada sejak seseorang dilahirkan, tetapi belum merupakan sesuatu yang siap bentuk. Perlu stimulasi untuk mengembangkan emosi agar agar bervariasi dalam berbagai intensitas. Pada awal kehidupan bayi sudah mempunyai dua jenis emosi yang berhubungan erat dengan rangsangan fisik (Soetjiningsih, 2016).

2. Perkembangan Psikososial

Menurut (Faizah, 2017) perkembangan psikososial adalah proses penyesuaian psikologis dan sosial sejalan dengan perkembangan seseorang sejak bayi sampai dewasa berdasarkan delapan tahap kematangan psikologis dan sosial manusia. Erik Erikson menyatakan bahwa pada usia 4-6 tahun, anak sedang dalam tahapan perkembangan yang ketiga dari delapan tahap perkembangan. Tahap perkembangan tersebut disebut inisiatif versus rasa bersalah (initiative versus guilt) (Adriana, 2011). Selanjutnya dikatakan perkembangan psikososial berkaitan dengan emosi, motivasi dan perkembangan pribadi manusia serta perubahan dalam bagaimana individu berhubungan dengan orang lain. Saat si kecil mulai menginjak bangku sekolah, pada masa inilah pola perilaku sosial si kecil akan terlihat.

Perkembangan inisiatif adalah perkembangan yang muncul dimana anak mulai mendengarkan kata hati, ketika akan melakukan sesuatu, dan memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu. Sebaliknya perkembangan rasa bersalah adalah perasaan bersalah yang muncul ketika anak mengalami hambatan, tidak mampu atau gagal dalam melakukan sesuatu (R. B. Utami, 2017). Pada tahap perkembangan inisiatif versus rasa bersalah anak-anak akan belajar berfantasi dan juga mulai belajar ada orang lain selain dirinya. Tahap ini merupakan pondasi anak untuk menjadi kreatif. Anak-anak mulai mengenal identitas dirinya, terutama yang berkaitan dengan jenis kelamin mereka. Anak mulai mengenal identitas dirinya bukan hanya dari alat kelamin yang dimilikinya tetapi juga dari perlakuan sekelilingnya. Kemampuan menggunakan Psiko Sosial semakin meningkat, dan anak-anak mulai belajar melibatkan diri dalam aktifitas bersama dengan teman-temannya. Pada tahap inisiatif versus rasa bersalah, anak terlihat tumbuh dan memiliki banyak kepandaian. Anak belajar berfantasi dan hal ini menjadi dasar bagi anak untuk menjadi kreatif.

Oleh karena itu anak tidak perlu dibebani dengan tugas dan pekerjaan di luar kemampuannya, karena jika anak-anak tidak mampu belajar sesuai dengan tugas yang diberikan, akan menimbulkan rasa bersalah pada diri anak. Gangguan pada

perkembangan tahap inisiatif dapat menyebabkan anak menjadi sulit belajar, pasif, kurang inisiatif, selalu takut mencoba hal yang baru, dan terkadang mempunyai masalah dalam bergaul dengan teman-temannya (Baraja, 2016).

Anak usia prasekolah mencoba untuk menjadi asertif selama berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan. Persetujuan dari orang lain akan meningkatkan inisiatif. Jika tindakan-tindakan anak usia prasekolah tidak diizinkan atau tidak mendapat persetujuan dari orang lain, maka akan timbul rasa bersalah (Yanti, Nofvi, Yuliyanti, Dwi., Wetty S, 2015). Perkembangan inisiatif diperoleh dengan cara mengkaji lingkungan melalui kemampuan inderanya. Anak mengembangkan keinginan dengan cara melakukan eksplorasi terhadap apa yang ada disekelilingnya. Hasil akhir yang diperoleh adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu sebagai prestasi. Perasaan bersalah akan timbul apabila anak tidak mampu berprestasi sehingga merasa tidak puas atas perkembangan yang tidak dicapai.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Psikososial

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak usia 3-tahun menurut (Soetjiningsih, 2016) adalah:

a. Diri (Self)

Diri merupakan pemahaman seorang anak terhadap diri mereka sendiri, tentang cara anak menggambarkan diri mereka.

b. Pemahaman Diri

Pada masa kanak-kanak awal, anak berpikir bahwa diri mereka dapat dijelaskan melalui banyak karakteristik material, seperti ukuran, bentuk, dan warna. Selain itu, anak-anak juga sering menggambarkan diri mereka dalam bentuk aktivitas permainan.

c. Harga Diri

Harga diri adalah bagian dari evaluasi konsep diri, penilaian yang dibuat anak mengenai seberapa berharganya mereka. Harga diri pada masa kanak-

kanak awal bersifat tidak ada perbedaan “saya baik” atau “saya jahat”.

4. Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah

Menurut Bredekamp & Copple dalam (Rudiati, Tumirah, 2015) anak usia prasekolah memiliki perkembangan psikososial sebagai berikut:

- a. Memahami dirinya sebagai seorang individu.
- b. Bermain dengan diri sendiri dan orang lain.
- c. Belajar berbagi mainan dengan teman sebaya.
- d. Tidak dapat berbagi tempat kerja.
- e. Menunggu giliran.
- f. Menyukai berpakaian.
- g. Menyukai humor sederhana.
- h. Menyukai permainan lantai.
- i. Bangga pada sesuatu yang dibuat sendiri.
- j. Membantu orang dewasa dengan aktivitas rumah.
- k. Berperan sebagai orang dan objek.
- l. Anak usia 4 tahun, kompetensi psikososial yang dicapainya adalah:
- m. Masih melakukan permainan yang bersifat asosiatif tetapi mulai melakukan permainan kerjasama dan saling memberi dan menerima
- n. Menunjukkan kesulitan berbagi tempat tetapi mulai memahami arti giliran dan melakukan permainan sederhana dalam kelompok kecil
- o. Lebih senang bermain dengan orang lain
- p. Mulai menawarkan segala sesuatu kepada orang lain secara spontan
- q. Menunjukkan kemarahan tetapi mulai memperbaiki tindakan agresif
- r. Semakin mengerti tentang perilaku pengaturan diri
- s. Menunjukkan kemampuan yang lebih besar untuk mengendalikan perasaan

- t. Anak usia 5 tahun, kemampuan psikososialnya adalah:
- u. Menikmati permainan drama dengan anak-anak lain
- v. Bekerjasama dengan baik
- w. Memahami kekuatan penolakan terhadap orang lain
- x. Menyukai orang lain dan dapat bertindak dengan cara hangat dan empatik
- y. Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik
- z. Dapat mengikuti permainan
- aa. Berpakaian dan makan dengan sedikit pengawasan
- bb. Memadankan dan memberikan nama pada 4 warna dasar.
- cc. Anak usia 6 tahun, kompetensi psikososial yang dicapai adalah:
- dd. Bermaksud menyenangkan orang tua dan orang dewasa lainnya dalam kelompok keluarga
- ee. Melindungi saudara kandung atau teman bermain yang lebih muda
- ff. Bersemangat untuk berteman
- gg. Memiliki keterampilan sosial untuk memberi, menerima dan berbagi
- hh. Memiliki tingkah laku lebih mandiri
- ii. Mempelajari hubungan antar benda
- jj. Karakteristik perkembangan psikososial usia 4-6 tahun
- kk. Menurut Erikson pada tahap inisiatif versus rasa bersalah, anak menunjukkan karakteristik sebagai berikut:
- ll. Memiliki hubungan yang dekat dengan orang tua.
- mm. Menguasai perasaan otonomi, dengan dukungan orang tua dalam imajinasi dan

aktivitas, dan anak berupaya menguasai perasaan inisiatif.

5. Pemahaman dan Pengaturan Emosi Anak Usia Prasekolah

Pemahaman dan pengaturan emosi akan meningkatkan kemampuan sosial anak dan kemampuan untuk menjalin hubungan baik dengan orang lain. Hal ini membantu anak dalam mengatur perilaku dan mengungkapkan tentang perasaan-perasaan mereka. Pemahaman diri anak-anak menjadi sangat penting, karena terkait dengan pertumbuhan selanjutnya. Apabila anak memahami diri mereka, maka anak akan mampu untuk mendeskripsikan diri mereka sesuai dengan tahapan perkembangannya.

a. Gender

Identitas gender (gender identity) adalah kesadaran yang berkembang pada masa kanak-kanak awal bahwa seseorang adalah laki-laki atau perempuan. Identitas gender melibatkan kesadaran gender seseorang, termasuk pengetahuan, pemahaman, dan penerimaan sebagai laki-laki atau perempuan. Salah satu aspek identitas gender adalah adanya pengetahuan bahwa apakah dirinya seorang anak perempuan atau laki-laki. Pada umumnya anak dapat mengetahui setelah usia 2,5 tahun).

b. Pengaruh Sosial

Pengaruh sosial memiliki peranan dalam membentuk gender. Anak biasanya memilih model yang dianggap kuat, dalam hal ini biasanya orang tua menjadi model paling kuat selain teman sepermainan (Mutia, 2016). Untuk memberikan pemahaman tentang gender kepada anak, orang tua memerlukan model untuk menjelaskan hal tersebut. Penjelasan ini diperlukan untuk menghindari kebingungan peran gender ketika anak dewasa nanti. Jika sejak usia prasekolah anak sudah dijelaskan mengenai gendernya, maka ketika dewasa anak akan mampu untuk menempatkan posisinya. Sebagai contoh, untuk memberikan

pemahaman mengenai gendernya, anak perempuan dicirikan mengenakan kerudung, sedangkan anak laki-laki mengenakan peci, sehingga ketika anak berada dilingkungan sosial sudah bisa dibedakan laki-laki dan perempuan.

c. Permainan

Permainan adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dengan terlibat di dalamnya, ketika fungsi serta bentuknya bervariasi. Bermain adalah pekerjaan seorang anak, dan hal ini berkontribusi terhadap seluruh aspek perkembangan. Melalui bermain, anak merangsang indera, belajar menggunakan otot-otot mereka, mengkoordinasikan penglihatan dan gerakan, memperoleh penguasaan tubuh, dan memperoleh berbagai keterampilan baru (Santrock, 2017). Penelitian (Hastuti, 2014) yang bertujuan untuk menganalisis penyelenggaraan stimulasi psikososial pada anak di kelompok bermain dan pengaruhnya terhadap tumbuh kembang, menyatakan bahwa kelompok bermain memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosi. Anak yang mengikuti kelompok bermain, anak dapat menceritakan perasaannya, memberitahu tentang hal yang ditakutkan, mengenal etiket makan, menjadi pendengar yang baik, mampu membereskan alat-alat permainan, tidak membalas memukul apabila dipukul temannya, serta mau bermain dan ramah dengan orang yang baru dikenalnya, mampu memilih baju sendiri, mulai mahir menggunakan toilet, sudah dapat ditinggalkan orang tua, dan mudah bermain dengan siapa saja. Tetapi, hampir semua anak akan menangis dan marah apabila permintaannya tidak dikabulkan.

Penelitian (Rudiati, Tumirah, 2015) yang bertujuan untuk menganalisa perbedaan perkembangan psikososial anak TK dengan

playgroup dan tanpa playgroup, dan hasilnya terdapat perbedaan perkembangan psikososial antara anak TK dengan kelompok bermain dan tanpa kelompok bermain. Perkembangan psikososial anak TK dengan kelompok bermain berada dalam katagori baik sedangkan anak TK tanpa kelompok bermain dalam katagori kurang baik.

Permainan merupakan sarana untuk mengembangkan sosialisasi anak-anak dalam mengenal lingkungan, dan orang lain disekitarnya. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, dengan ditunjang sarana dan prasarana untuk bermain, anak-anak mampu melalui tahap perkembangan sesuai dengan usianya. Selain itu juga, banyaknya kelompok bermain atau play group yang tersedia, memudahkan orang tua atau pengasuh dalam memfasilitasi anak untuk bermain bahkan anak-anak dapat dipantau perkembangannya.

d. Pengasuhan

Pengasuhan merupakan salah satu faktor yang penting dalam tahap perkembangan. Pengasuhan dapat membentuk bagaimana tingkah laku anak di lingkungan sosialnya. Pengasuhan terkait dengan orang yang paling dekat dengan anak, yaitu orang tua. Bagaimana orang tua memperlakukan anak-anaknya dapat dilihat dari cara pengasuhan yang digunakan. Sebagai contoh, apabila orang tua menerapkan pengasuhan yang otoriter, maka cenderung untuk mengatur semua tindakan anak-anaknya. Tetapi ketika anak-anak berada di luar pengawasan orang tua anak seringkali merasa cemas, gagal melakukan kegiatan, dan kurang mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Salah satu faktor dalam keluarga yang mempunyai peranan penting dalam pembentukan

perkembangan psikososial anak adalah praktik pengasuhan anak. Keluarga adalah lingkungan yang pertama kali menerima kehadiran anak. Dalam mengasuh anaknya orang tua dipengaruhi oleh budaya yang ada di lingkungannya. Disamping itu orang tua juga diwarnai oleh sikap-sikap tertentu didalam memelihara, membimbing, dan mengarahkan anak-anaknya. Sikap tersebut tercermin dalam pola pengasuhan kepada anaknya yang berbeda-beda, karena orang tua mempunyai pola pengasuhan tertentu (Delima; Tisnawati, 2018).

Sikap tidak konsisten terjadi kala pengasuh melakukan penyimpangan terhadap aturan atau disiplin yang sudah diterapkan orang tua.

a. Ketidaksiapan pengasuh

Perilaku pengasuh yang suka membentak, mencubit atau berkata kasar yang mungkin akan ditiru oleh anak. Jika anak mendapati toleransi yang berbeda antara rumah temannya dengan apa yang ditemuinya dirumah sendiri maka anak kemungkinan akan melanggar ketentuan yang ada di rumahnya. Hal ini akan menyebabkan tidak konsistennya pola pengasuhan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

b. Beda peraturan

Sebaiknya rumah mengacu pola pengasuhan yang diterapkan disekolah, karena umumnya sekolah mengajarkan kebaikan pada anak. bila pola pengasuhan yang diterapkan berbeda maka akan menyebabkan pola pengasuhan tidak efektif.

c. Pengaruh teman

Umumnya anak menganal beragam perilaku negative lain yang datang dari teman-temannya, sehingga terkadang aturan-aturan orang tua hilang begitu saja (F. Utami, 2019).

d. Hubungan dengan anak lain

Hampir semua karakteristik aktivitas dan perilaku melibatkan anak lain. Melalui bersaing dan membandingkan diri sendiri dengan anak lain, anak-anak dapat menilai kompetensi fisik, sosial, kognitif, dan Psiko Sosial, serta dapat memperoleh perasaan diri yang lebih realistis (Mutia, 2016). Ada beberapa hubungan yang dijalin dengan anak lain, yaitu:

e. Hubungan dengan saudara kandung

Hubungan dengan saudara kandung meliputi membantu, berbagi, mengajar, berkelahi, dan bermain. Saudara kandung dapat bertindak sebagai pemberi dukungan emosional, rival, dan mitra komunikasi (Soetjiningsih, 2016).

f. Hubungan dengan teman sebaya

Pada saat anak-anak tumbuh dewasa, mereka semakin banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayanya yang seusia atau tingkat kematangannya hampir sama. Kelompok teman sebaya ini penting untuk menyediakan sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik mengenai kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya (Hurlock, 2016) menyebutkan, anak-anak yang mengikuti pendidikan prasekolah misalnya pendidikan untuk anak sebelum taman kanak-kanak (Nursery school), pusat pengasuhan anak pada siang hari (day care center), atau taman kanak-kanak (kindergarten) biasanya mempunyai sejumlah besar hubungan sosial yang telah ditentukan dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Anak yang mengikuti pendidikan prasekolah melakukan penyesuaian yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti pendidikan prasekolah.

g. Televisi

Banyak anak menghabiskan lebih banyak waktu di depan televisi daripada bercakap-cakap dengan orang tuanya. Televisi adalah salah satu media massa yang paling

banyak mempengaruhi perilaku anak-anak (Yus, 2015), selanjutnya televisi dapat memiliki efek negatif pada anak-anak karena, televisi menjadikan anak-anak pembelajar pasif. Akan tetapi, televisi dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak, melalui program pendidikan yang akan diberikan pada anak.

6. Kompetensi Psikososial Anak Usia Prasekolah

Menurut (Agustia et al., 2021) anak usia pra sekolah memiliki perkembangan psikososial sebagai berikut:

a. Anak usia 3 tahun, memiliki kompetensi sebagai berikut:

- 1) Memahami dirinya sebagai seorang individu
- 2) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain
- 3) Belajar berbagi mainan dengan teman sebaya
- 4) Tidak dapat berbagi tempat kerja
- 5) Menunggu giliran
- 6) Menyukai berpakaian
- 7) Menyukai humor sederhana
- 8) Menyukai permainan lantai
- 9) Bangga pada sesuatu dibuat sendiri
- 10) Membantu orang dewasa dengan aktivitas rumah
- 11) Berperan sebagai orang dan obyek

b. Anak usia 4 tahun, memiliki kompetensi sebagai berikut:

- 1) Masih melakukan permainan yang bersifat asosiatif tetapi mulai melakukan permainan kerjasama dan saling memberi dan menerima.
- 2) Menunjukkan kesulitan berbagi tempat tetapi mulai memahami arti giliran dan melakukan permainan sederhana dalam kelompok kecil.
- 3) Lebih senang bermain dengan orang lain. Mulai menawarkan segala sesuatu kepada orang lain secara spontan.

- 4) Menunjukkan kemarahan tetapi mulai memperbaiki tindakan agresif.
- 5) Semakin mengerti tentang perilaku pengaturan diri.
- 6) Menunjukkan kemampuan yang lebih besar untuk mengendalikan perasaan.

c. Anak usia 5 tahun, memiliki kompetensi sebagai berikut:

- 1) Menikmati permainan drama dengan anak-anak lain.
- 2) Bekerjasama dengan baik.
- 3) Memahami kekuatan penolakan terhadap orang lain.
- 4) Menyukai orang lain dan dapat bertindak dengan cara hangat dan empati.
- 5) Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik.
- 6) Dapat mengikuti permainan.
- 7) Berpakaian dan makan dengan sedikit pengawasan.
- 8) Memadankan dan memberikan nama pada 4 warna dasar.

d. Anak usia 6 tahun, memiliki kompetensi sebagai berikut:

- 1) Bermaksud menyenangkan orang tua dan orang dewasa lainnya dalam kelompok keluarga.
- 2) Melindungi saudara kandung atau teman bermain yang lebih muda.
- 3) Bersemangat untuk berteman
- 4) Memiliki keterampilan sosial untuk memberi menerima dan berbagi.
- 5) Memiliki tingkah laku lebih mandiri.
- 6) Mempelajari hubungan antar benda.

7. Karakteristik Psikososial Anak Usia Prasekolah

Menurut Erikson pada tahap inisiatif versus rasa bersalah anak menunjukkan karakteristik sebagai berikut:

- a. Memiliki hubungan yang dekat dengan orang tua
- b. Mengusai perasaan otonomi, dengan dukungan orangtua dalam imajinasi dan aktivitas, dan anak berupaya menguasai perasaan inisiatif

- c. Mengembangkan perasaan bersalah ketika orang tua menjadikan anak merasa bahwa imajinasi dan aktivitasnya tidak dapat diterima.
- d. Memiliki peran ansietas dan ketakutan ketika pemikiran dan aktivitasnya tidak sesuai dengan harapan orangtua (Agustia et al., 2021).
- e. Sesuai dengan tugas perkembangannya anak usia 3-6 tahun memperlihatkan karakteristik perilaku (Soetjiningsih, 2016), sebagai berikut:

1) Perilaku Inisiatif

- a) Mengkhayal dan kreatif Anak usia pra sekolah memiliki imajinasi atau khayalan yang aktif dan kreatif. Imajinasi atau khayalan anak usia prasekolah terjadi ketika anak-anak sedang bermain.
- b) Berinisiatif dengan benda disekitarnya Bermain merupakan kegiatan anak yang utama. Ketika anak sudah mulai bosan dengan mainan yang dimilikinya anak berusaha untuk mendapatkan objek permainan yang baru. Untuk menemukan objek mainan yang baru, anak melihat di lingkungan sekitarnya apakah ada objek atau benda lain yang dapat digunakan untuk bermain.
- c) Belajar keterampilan fisik baru Anak usia 3-6 tahun merupakan masa-masa dimana anak sedang aktif. Pemanfaatan gerak aktif ini memudahkan untuk belajar berbagai macam keterampilan, terutama keterampilan secara fisik. Keterampilan yang diberikan dapat diberikan ketika bermain dan keterampilan fisik baru lebih menggunakan kemampuan motorik kasar anak, seperti melompat, melempar, berdiri satu kaki.
- d) Menikmati bermain dengan teman sebayanya Anak-anak sering berkumpul bersama untuk

bermain. Saling menjalin hubungan satu sama lain, bertukar barang mainan yang mereka miliki. Anak-anak pra sekolah terlibat dalam permainan asosiatif, dimana anak terlibat dalam kegiatan yang terpisah, tetapi mereka masih dapat berinteraksi dengan bertukar mainan atau mengomentari perilaku anak-anak yang lain dan anak terlihat senang ketika bermain bersama temantemannya.

- e) Mengetahui hal benar dan salah, mengikuti aturan Anak pra sekolah dapat mengetahui hal yang salah dan benar, karena pada masa ini anak sudah mulai mengikuti perintah, nasihat, aturan yang diberikan padanya.
- f) Mengenal minimal 4 warna Perkembangan otak pada anak prasekolah terjadi sangat cepat berkaitan dengan hal tersebut, dengan mengenalkan warnawarna dapat membantu untuk perkembangan otak sebagai penyerapan daya ingat anak.
- g) Merangkai kata-kata dalam bentuk kalimat Perkembangan bahasa anak pra sekolah sudah mulai jelas, dan dapat dimengerti. Anak mulai mencoba kosakata baru yang didapat dari lingkungan sekitarnya,. Anak-anak mulai menerapkan kata-kata yang didapatnya untuk berkomunikasi.
- h) Mampu mengerjakan pekerjaan sederhana Anak pra sekolah juga mulai dapat melakukan pekerjaan yang sederhana. Berkaitan dengan gerak aktif anak, dapat diajarkan untuk melakukan suatu pekerjaan yang sederhana, gelas yang telah dipergunakan, membereskan mainan yang telah digunakan.
- i) Mengenal jenis kelamin Anak usia 3-6 tahun mulai diajarkan untuk mengetahui perbedaan

jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan. Jenis kelamin perlu dikenalkan sejak dini untuk menghindari kebingungan jenis kelamin.

2) Perilaku Bersalah

- a) Tidak percaya diri, malu untuk tampil didepan umum. Pada masa usia pra sekolah, anak juga mengalami rasa tidak percaya diri, malu untuk tampil. Jika anak tidak dibiasakan untuk tampil didepan umum, anak cenderung untuk menjadi pemalu dan tertutup.
- b) Pesimis tidak memiliki cita-cita Pesimis merupakan pandangan negatif terhadap suatu hal. Anak merasa tidak mampu melakukan hal yang sama dengan anak- anak lain, atau menjadi bingung ketika ditanya sesuatu, selain itu anak lebih sering menangis saat menghadapi permasalahan atau kesulitan kecil, menyerah lebih cepat saat dihadapkan pada tantangan baru, kurang tekun berusaha menyelesaikan sebuah permainan.seperti mengajarkan anak untuk membereskan piring dan Takut salah menghadapi sesuatu Rasa bersalah merupakan tahapan perkembangan psikosial anak usia 3-6 tahun. Pada saat yang sama anak-anak belajar bahwa untuk melakukan sesuatu harus mendapatkan persetujuan agar tujuan yang diinginkan tercapai. Namun, apabila tidak mendapatkan persetujuan, anak akan diliputi rasa bersalah dan ketakutan.
- c) Sangat membatasi aktivitasnya. Sehingga terkesan malas dan tidak mempunyai inisiatif. Berhubungan dengan rasa bersalah, pada saat anak diliputi rasa bersalah atau ketakutan karena hal yang diinginkan tidak

mendapatkan persetujuan, anak menjadi membatasi aktivitasnya, sehingga anak terlihat tidak memiliki aktivitas.

- d) Perilaku agresif Perilaku agresif adalah perilaku bermusuhan yang ditujukan untuk melukai atau menyakiti. Para psikologi mendefinisikan perilaku agresif sebagai perilaku yang ditujukan untuk menyakiti atau menghancurkan. Perilaku agresif secara verbal maupun fisik

BAB IV

TERAPI BERMAIN



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Tujuan: Setelah mempelajari materi tentang terapi bermain diharapkan anda mampu mengetahui dan memahami bagaimana konsep tentang terapi bermain untuk anak usia prasekolah

Indikator Keberhasilan Anda mampu :

1. Mengetahui dan memahami definisi terapi bermain
2. Mengetahui dan memahami manfaat terapi bermain
3. Mengetahui dan memahami kelebihan terapi bermain
4. Mengetahui dan memahami cara memilih permainan untuk anak
5. Mengetahui dan memahami materi bermain berdasarkan tujuan
6. Mengetahui dan memahami karakteristik terapis

4.1 Terapi Bermain

1. Defenisi Terapi Bermain

Bermain merupakan bagian penting dari masa balita dan punya nilai pendidikan yang tinggi (Delima & Tisnawati, 2021). “Bermain” (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela, dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, 2016). Selanjutnya dikatakan bermain sebagai terapi merupakan salah satu sarana yang digunakan dalam membantu anak mengatasi masalahnya, sebab bagi anak bermain adalah simbol verbalisasi. Terapi bermain dapat dilakukan didalam ataupun diluar ruangan. Terapi yang dilakukan didalam ruangan sebaiknya dipersiapkan dengan baik terutama dengan alat-alat permainan yang akan digunakan Piaget menjelaskan bahwa bermain “terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional”. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realita luar”. Bermain secara garis besar dapat dibagi ke dalam dua kategori, aktif dan pasif (“hiburan”). Pada semua usia, anak melakukan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori. Meskipun umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal usia prasekolah dan permainan hiburan ketika anak mendekati masa puber, namun hal itu tidak selalu benar (Soetjningsih, 2016).

2. Manfaat Terapi Bermain

Bermain merupakan aktivitas penting pada masa anak-anak. Berikut ini adalah bererapa manfaat bermain pada anak-anak:

- a. Perkembangan aspek fisik. Anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan, anak dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan, sehingga ia tidak merasa gelisah. Dengan demikian otot-otot tubuh akan tumbuh menjadi kuat.
- b. Perkembangan aspek motorik kasar dan halus.
- c. Perkembangan aspek sosial. Ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakat.
- d. Perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak mendapat kesempatan untuk melepaskan ketegangan yang dialami, perasaan tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dalam dirinya. Setidaknya akan membuat anak relaks.
- e. Perkembangan aspek kognisi. Anak belajar konsep dasar, mengembangkan daya cipta, memahami kata-kata yang diucapkan oleh teman-temannya.
- f. Mengasah ketajaman penginderaan, menjadikan anak kreatif, kritis dan bukan anak yang acuh tak acuh terhadap kejadian disekelilingnya.
- g. Sebagai media terapi, selama bermain perilaku anak-anak akan tampil bebas dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah dimiliki oleh seorang anak.
- h. Sebagai media intervensi, untuk melatih kemampuan- kemampuan tertentu dan sering digunakan untuk melatih konsentrasi pada tugas tertentu, melatih konsep dasar.

Kelebihan Terpai Bermain:

Menurut (Wowiling, F.E. Ismanto, A.Y. Babakal, 2017), kelebihan terapi bermain adalah:

- a. Terapi bermain menyediakan ruang yang aman untuk ekspresi emosional

- b. Memberdayakan anak dan belajar bagaimana mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka dengan cara yang konstruktif
- c. Hal ini mendorong pengambilan keputusan dan penerimaan tanggung jawab
- d. Terapi bermain memfasilitasi pengembangan pemecahan masalah, keterampilan mengatasi dan ketahanan
- e. Memperluas kesadaran dan harga diri dan meningkatkan hubungan kepercayaan antara pasien dan pekerja perawatan kesehatan
- f. Hal ini mendorong kepercayaan diri dan konsentrasi
- g. Memupuk imajinasi dan kreativitas
- h. Mendukung penyembuhan dan pertumbuhan emosi

4. Cara Memilih Permainan Untuk Anak

Anak-anak melakukan aktivitas permainan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitifnya, oleh karena itu pemilihan permainan harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak, yaitu:

- a. Periode Bayi : permainan sensorimotor

Hingga bayi berusia sekitar tiga bulan, permainan mereka terdiri atas melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan kepadanya. Selanjutnya mereka dapat mengendalikan tangan mereka, kemudian dapat merangkak untuk mengeksplorasi benda-benda.

Bayi mengumpulkan informasi melalui sensori dengan memanipulasi objek dan menunjukkan motor tertentu. Dengan demikian selama tahun pertama anak-anak senang mengeksplorasi diri serta

lingkungannya, menstimulasi sensorimotor, bermain secara soliter dan paralel serta meniru.

b. Periode kanak-kanak awal

Pada masa kanak-kanak awal (mulai usia 2 tahun), kemampuan untuk membuat symbol begitu sentral. Mereka memainkan permainan imajinasi yang menandakan kemajuan dalam perkembangan intelektual dan bahasa. Permainan imajinasi umumnya terjadi antara umur 2 hingga 6 tahun. Permainan imajinasi meliputi permainan drama dan sosiodrama, fantasi dalam bentuk lamunan atau kreasi dari imajinasi seorang teman.

Dalam permainan drama, anak mencoba berperan sebagai orang yang paling penting di dunia. Permainan drama ini meliputi dua jenis yaitu reproduktif dan produktif. Drama reproduktif terjadi pada saat anak-anak berusaha mereproduksi situasi yang telah dialaminya dalam kehidupan sebenarnya. Sedangkan drama produktif anak-anak menggunakan situasi, tindakan dan bicara dari situasi kehidupan nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda.

Permainan drama reproduktif biasanya mendahului permainan drama produktif. Dalam permainan pura-pura reproduktif, anak-anak berusaha mereproduksi situasi yang telah diamati dalam kehidupan sebenarnya atau media massa dalam permainannya. Contoh: pura-pura menjadi orang lain seperti ayah dan ibu, dokter, guru, koki atau meniru jagoan atau tokoh yang diidolakan. Kalau anak merasa nyaman maka permainan ini dapat memfasilitasi anak untuk bercerita tentang kejadian-kejadian yang dialaminya dengan berperan sebagai tokoh yang diinginkan untuk masuk dalam alur permainan tersebut. Pada waktu itu terjadi eksplorasi internal, self monitoring.

Dalam permainan pura-pura produktif, anak-anak menggunakan situasi, tindakan dan bicara dari situasi kehidupan nyata ke dalam bentuk baru dan berbeda. Dengan demikian akan terjadi transfer situasi yang dialami yang semula ada dalam fantasi kemudian dipindahkan oleh anak dalam situasi realitas yang dihadapi anak. Contoh: ibu beruang memukul anaknya berulang kali, ini direspon anak dengan berkata: "itu menyakitkan, tidak boleh, anaknya akan mati", aku tidak mau mati"

c. Periode kanak-kanak akhir

Ketika anak berusia 7 hingga 11 tahun mereka mulai memainkan permainan yang didalamnya terdapat aturan permainan tersebut memerlukan latihan, kemampuan mengontrol impuls, kemampuan toleransi terhadap frustrasi, kemampuan membuat strategi, perencanaan, organisasi, kemampuan berpikir logis dan dapat memecahkan masalah.

5. Materi Bermain Berdasarkan Tujuan.

a. Mainan untuk memudahkan ekspresi.

Mainan adalah kata-kata anak-anak dan bermain adalah bahasa mereka. Oleh karena itu dalam terapi bermain harus tersedia mainan yang memudahkan anak untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Misalnya keluarga boneka manusia, keluarga boneka binatang, mobil, truk, bis dll

b. Mainan yang mendorong kreativitas.

Beberapa mainan, sudah menjadi sifat dasarnya mendorong kreativitas. Sebuah kotak di pojok bisa menjadi rumah. Contoh lain seperti krayon, malam, kertas lipat, balok kayu dll.

c. Mainan untuk menyalurkan emosi

Anak dapat menggunakan cat, pasir, tanah liat untuk menyalurkan perasaannya yang kuat dimana dia tidak berani mengkomunikasikan dengan lebih terbuka.

- d. Mainan yang dapat mengekspresikan sifat agresi Mainan senjata, pisau karet, pedang plastik, perisai dari kayu, palu, catut menggambarkan kepada anak suatu arti yang mengekspresikan permusuhan dan agresif. Menembak, menusuk, memukul, dan meninju dengan keras adalah ekspresi simbolik dari kemarahan, dan jika diberikebebasan bermain akan memberikan terapeutik katarsis, konsentrasi dan koordinasi.

6. Karakteristik Terapis

Terapis untuk terapi bermain perlu mengembangkan beberapa karakteristik di bawah ini :

- a. Berminat/ peduli/ relasi hangat dengan anak
- b. Penerimaan terhadap anak
- c. Mampu menciptakan rasa aman
- d. Sensitif dan memberikan kesempatan ekspresi pada perasaan anak
- e. Percaya kapasitas anak untuk berkembang
- f. Percaya kemampuan anak untuk kontrol perilaku
- g. Paham terapi bermain proses yang bertahap
- h. Mampu memberikan batasan yang tepat

BAB V

POLA PENGASUHAN ANAK DIMINANGKABAU



Sumber: <https://bit.ly/3nNe9Sh>

5.1 Pendahuluan

Dalam masyarakat Minangkabau terdapat pola asuh orang tua dikenal dengan nama “Manjujai Anak”, yaitu suatu kegiatan yang menjadi kewajiban semua orang yang berada disekitar anak untuk memberi stimulasi yang menyenangkan, sekaligus yang amat diperlukan sehingga merasa nyaman dan merasa dicintai oleh lingkungannya. Jenis budaya local ini memiliki potensi yang diperlukan bagi tumbuh kembang anak (Helmizar; Sawirman; Rahmy, 2021). Selanjutnya dibuktikan ada Pengaruh pemberian pendidikan kesehatan menggunakan modul Manjujai terhadap tingkat pengetahuan ibu dalam menstimulasi perkembangan anak (Delima, Metti, Elvia., Irfan, 2018).

Tak disangkal, orang tua merupakan sosok utama yang membentuk anak. Peran orang tua, terutama ibu, sangat penting

dalam mencukupi kebutuhan nutrisi, serta menstimulasi dan memantau tumbuh kembang anak setiap harinya. Anak dapat tumbuh dengan sehat, dan kemampuannya berkembang dengan baik, tak terlepas dari peranan ibu dan ayahnya. Selain kelengkapan gizi, tubuh kembang anak juga harus didukung oleh stimulus yang baik. Stimulasi pada lima tahun pertama kehidupan tidak hanya berdampak positif pada perkembangan otak anak di masa ini, tapi juga kemampuan belajarnya di masa depan.

Lakukan stimulasi untuk perkembangan kemampuan kognitif, motorik, komunikasi, dan sosial, dengan cara:

- Kognitif

Kognitif merupakan kemampuan intelektual, seperti kemampuan membedakan suara, tekstur, mengingat, dan menganalisis masalah. Kemampuan kognitif dapat dilatih dengan mengajak anak bermain sambil belajar.

- Motorik

Motorik mencakup kemampuan bergerak dan keterampilan koordinasi anggota tubuh. Anak yang bermasalah dalam kemampuan motorik mungkin akan kesulitan dalam belajar menulis, berenang, menggambar, menari, berbicara, atau melakukan gerakan yang memerlukan ketepatan, seperti menangkap bola.

Melatih kemampuan motorik dapat dilakukan sedari dini, misalnya dengan baby gym atau senam bayi. Jika anak sudah cukup besar, melatih kemampuan motorik juga dapat dilakukan sambil bermain.

- Komunikasi

Kemampuan komunikasi anak terkait dengan kemampuan menulis, membaca, dan menjalin hubungan interpersonal, baik saat ini maupun saat dewasa nanti. Cara melatih kemampuan ini yaitu dengan mengajak anak bicara, menyanyikan lagu, dan membacakan dongeng, bahkan sejak Si Kecil hanya mampu berkomunikasi dengan cara tersenyum atau menangis.

- Sosial

Merangsang kemampuan sosial anak bisa dilakukan dengan cara membiarkan anak bermain dengan anak lain, dan mengajarkan anak mengenali serta mengendalikan emosi. Berbagai permainan yang melibatkan imajinasi juga dapat menstimulasi kemampuan ini, misalnya bermain boneka dan masak-masakan (Adrian, K, 2021).

Pemberian Stimulasi Perkembangan Psikososial anak sebaiknya dilakukan sejak dini oleh orang tua dan lingkungan sekitar anak untuk perkembangan sel-sel otak anak. Tumbuh dan berkembangnya sel-sel otak sangat dipengaruhi oleh banyak factor, seperti makanan, lingkungan yang nyaman, kasih sayang, dan pemberian stimulasi.

Selain peran orang tua, peran keluarga besar, suku, budaya, adat istiadat dan lainnya sangat penting, baik untuk tumbuh kembang anak maupun untuk pengembangan otak kiri, kanan dan tengah. Salah satunya pola mengasuh anak melalui Manjulai dan Mangguyu pada masyarakat minang kabau (Delima & Tisnawati, 2021) .

Pengasuhan anak didalam masyarakat Minangkabau dahulu utamanya dilakukan oleh perempuan Minangkabau yang disebut Bundo Kandung. Bundo Kandung adalah cermianan perempuan Minangkabau sebagai Ibu sejati yang bertugas sebagai pendidik dan pengasuh anak yang tinggal di rumah gadang bersama keluarga besar lainnya. Tugas bundo kandung dalam mendidik dan mengasuh anak haruslah berlandaskan nilai dan norma yang ada, yaitu dikenal dengan adagium adat Minangkabau:

Adaik basandi syara' basandi kitabullah.

Syara' mangato, adiak mamakai, alam takambang jadi guru"

Dalam mendidik anak perlu ditanamkan akhlak yang mulia yang juga dikenal dengan istilah raso, pareso, malu jo sopan. Pembentukan karakter anak sudah dimulai sejak dini melalui pendidikan manjulai anak (Delima; Tisnawati, 2018) dan (Helmizar; Sawirman; Rahmy, 2021). Selanjutnya dikatakan fungsi Manjulai

selain dapat membentuk karakter anak dalam lingkungan keluarga, besarnya juga dapat meningkatkan berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak yang dijujai oleh keluarga besarnya akan dapat bertumbuh dengan baik, karena berlangsungnya hubungan emosional yang lebih optimal dengan orang tua/Ibu/pengasuhnya (Helmizar, 2016).

Nilai-nilai lain yang diterapkan pola asuh dimasyarakat Minang adalah tingkat kehati-hatian dalam bersikap, bertindak dan berkomunikasi serta mengutamakan rasopareso, “sikap empati”. Berikut salah satu cupli kan agu pasan mandeh/ Paesan Ibu yang dipopulerkan oleh Tiar Ramon.

“Nan bak pasan mandeh, jaanlah takuik diomabak gadang” “Riak nantanang oi Nak Kandung, Mambaok Karam”

“Bilo luko deksambilu, capek diubek nak nan jo piladang” “Kato melereng, oi nak kanduang, bisonyo tajam”

BAB VI

PERMAINAN TRADISIONAL

MINANGKABAU



Sumber : <https://bit.ly/31c9D81>

Tujuan: Setelah mempelajari materi tentang permainan tradisional minangkabau diharapkan anda mampu mengetahui dan memahami macam-macam permainan tradisional minangkabau dan dampaknya terhadap perkembangan psikososial

Indikator Keberhasilan Anda mampu :

1. Mengetahui dan memahami permainan pacu karung dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
2. Mengetahui dan memahami permainan congklak dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
3. Mengetahui dan memahami permainan lhore dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

4. Mengetahui dan memahami permainan patok lele dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
5. Mengetahui dan memahami permainan kelereng dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
6. Mengetahui dan memahami permainan layang-layang dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
7. Mengetahui dan memahami permainan lompat karet/yeye dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
8. Mengetahui dan memahami permainan mancik-mancik/petak umpet dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
9. Mengetahui dan memahami permainan tangkelek raksasa dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
10. Mengetahui dan memahami permainan ula nago dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
11. Mengetahui dan memahami permainan suruak lidi dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
12. Mengetahui dan memahami permainan sepak tekong dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
13. Mengetahui dan memahami permainan Tarik Tambang dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
14. Mengetahui dan memahami permainan cikucing/kucing-kucingan dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
15. Mengetahui dan memahami permainan Gasiang dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

16. Mengetahui dan memahami permainan Tikuk dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
17. Mengetahui dan memahami permainan pacu upiah dan dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

6.1 Permainan Tradisional Minangkabau dan Perkembangan Psikososial Anak

1. Pacu Karuang

a. Defenisi



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Pacu karuang adalah salah satu lomba tradisional yang populer pada hari kemerdekaan Indonesia. Sejumlah peserta diwajibkan memasukkan bagian bawah badan kedalam karung kemudian berlomba sampai ke garis akhir (Putro, dkk., 2015). Pacu karuang juga diapresiasi oleh pendatang dari luar negeri dengan langsung terlibat dalam perlombaan ini. Pada mulanya Pacu karuang cukup terbatas kalangannya, diperaayaan dan di lingkungan tertentu, misalnya di sekolah, kampung ataupun lapangan umum (Iswinarti, 2017).

Pacu karung/ Loncek Karuang, permainan ini dimainkan di pasir di tepi pantai yang menggunakan karung beras, permainan ini hampir sama dengan permainan pacu karung, hanya saja permainan ini tidak saja dimainkan dihari hari tertentu saja, tetapi biasa ditgunakan untuk hiburan bagi anak - anak nelayan di pesisir pantai di kabupaten pesisir selatan, aturan permainan ini tidak rumit, tergantung kondisi tempat, biasanya permainan ini dimainkan sendiri atau berkelompok . pada prinsipnya permainan ini dibuat untuk hiburan bagi anak nelayan sesudah menangkap ikan semalaman harinya. selain itu permainan ini mengajarkan kita untuk saling menjunjung rasa kebersamaan dan sportivitas. Permainan Pacu karuang umumnya dilakukan secara individu setelah berkembang maka permainan Pacu karuang di variasikan menjadi berbagai variasi permainan seperti (estafet).

b. Tujuan

Salah satu tujuan permainan pacu karung yang dijelaskan oleh Mufidah (2012) adalah membangun rasa percaya diri anak. Adanya percaya diri dalam diri seorang anak akan membuatnya semakin berani, ceria, dan selalu berpikiran positif terhadap apa yang dilakukan. Kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian manusia yang berfungsi penting untuk mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya. Kepercayaan diri secara umum merupakan bagian penting dari karakteristik kepribadian seseorang yang dapat memfasilitasi kehidupan seseorang.

Kepercayaan diri akan menjadi modal besar bagi anak usia dini karena keyakinan untuk memampukan segala kelebihan dan kemampuan yang dimiliki akan mendorong anak untuk mencapai tujuan yang diinginkannya kepercayaan diri yang rendah akan memiliki pengaruh negatif pada anak. Kurangnya rasa percaya diri pada anak tidak akan menunjang tercapainya prestasi yang tinggi. Kurang percaya diri juga berarti meragukan kemampuan diri sendiri dan cenderung untuk mempersepsikan segala sesuatu dari sisi negatif, sehingga menjadi bibit ketegangan.

Pemberian kesempatan pada anak agar tumbuh menjadi pribadi yang percaya diri dan mandiri merupakan faktor pendukung dalam peningkatan perkembangan kesadaran diri itu

sendiri sehingga anak dapat menyelesaikan masalah dan mampu mengambil sikap yang tepat sesuai dengan kepercayaan yang ada pada dirinya. Orang yang mempunyai kepercayaan diri tinggi akan mampu bergaul secara fleksibel, mempunyai toleransi yang cukup baik, bersikap positif dan tidak mudah terpengaruh orang lain dalam bertindak serta mampu menentukan langkah-langkah pasti dalam kehidupannya (Ghufron dan Rini, 2016).

c. Peraturan Permainan

Aturan dalam permainan ini tergolong mudah, yaitu seseorang harus melompat memakai karuang dari garis start menuju ujung lintasan dan kembali lagi garis start semula. Apabila permainan dilakukan secara berkelompok, ketika pemain telah kembali ke garis start maka ia akan digantikan pemain lain dalam regunya. Dan, regu yang berhasil mencapai garis start/finish dengan catatan waktu tercepat dinyatakan sebagai pemenang.

Sebagai catatan, perlombaan biasanya menggunakan sistem gugur karena jumlah pesertanya banyak. Jadi, apabila seseorang atau sebuah regu berhasil menang, ia harus melawan lagi pemenang yang lain. Sedangkan yang kalah dinyatakan gugur dan tidak dapat bermain lagi.

d. Alat dan Bahan Bermain

Permainan pacu karuang tidak membutuhkan tempat (lapangan) yang luas. Ia dapat dimainkan di mana saja, asalkan di atas tanah. Jadi, dapat di pekarangan rumah atau di tanah lapang. Luas arena permainan pacu karuang ini hanya sepanjang 15--20 meter dan lebar sekitar 3--4 meter yang dibagi menjadi 4 atau 5 jalur.

Sedangkan peralatan permainannya adalah:

- 1) Kapur tulis atau pecahan genting/ pasir untuk membuat garis batas antar pemain
- 2) Peluit/bendera untuk memberi aba-aba
- 3) Karuang beras/goni ukuran lima puluh kilogram yang nantinya akan dipakai oleh para pemain ketika berlomba.

e.Langkah-Langkah Permainan

Arena yang dibutuhkan memanjang sekitar 20 meter dan lebar 3-4 meter yang dibagi menjadi 4 atau 5 jalur, menyediakan karung-karung beras dan dimasuki anak ataupun orang dewasa. Kadang-kadang ada yang kekecilan ada juga yang terlalu besar, ada yang setinggi perut atau dada. Jadi tergantung tingginya peserta maupun panjangnya karung. Pacu karuang tersebut tidak perlu diiringi musik atau bunyi-bunyian lain, kecuali sorak sorai penonton saja (Putro, dkk., 2015).

Cara berpacunya, bebas asal tetap dalam karuang dengan memegang karung tersebut supaya tidak terjadi kecurangan mengganggu lawan dengan tangan. Ada yang melompat-lompat dengan dua kaki, melangkah pelan- pelan, atau lari biasa. Yang paling sering digunakan adalah cara melompat-lompat. Jatuh adalah soal biasa, cepat bangun lagi melanjutkan sampai di garis akhir. Antara peserta tidak boleh saling menubruk atau menghalangi lawan. Karena sifatnya lebih menonjolkan kelucuannya, meskipun bertanding antara peserta terjadi saling mentertawakan sambil berusaha sekuat tenaga untuk menang (Putro, dkk., 2015).

f.Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

Berdasarkan jenis permainannya, pacu karuang dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Bermain dengan orang lain
- 2) Menyukai humor sederhana
- 3) Meningkatkan jiwa sosial dengan teman/ Kerja tim
- 4) Semakin mengerti tentang perilaku pengendalian diri
- 5) Tumbuhnya jiwa sportifitas

2. Congklak

a. Defenisi



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Permainan tradisional congklak adalah permainan yang sangat menitik beratkan penguasaan berhitung. Permainan tradisional congklak merupakan permainan tradisional daerah Indonesia yang cocok dimainkan oleh anak-anak. Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Permainan tradisional congklak pada anak memiliki tujuan antara lain membantu anak berhitung dan pengenalan matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan

Tujuan permainan congklak adalah untuk membantu anak mengenal angka dan pengenalan matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan kecerdasan logika anak, melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.

c. Peraturan Permainan

Permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain. Permainan ini menggunakan alat papan congklak dan biji congklak. Terdapat 49 biji congklak yang di bagi ke 14 lubang kecil, setiap lubang berisikan 7 biji congklak. Suitlah untuk menentukan giliran main. Pemain pertama, membagikan biji congklak yang ada di daerahnya, pilihlah salah satu lubang untuk dibagikan biji congklaknya kepada setiap lubang kecil, dan satu lubang besar yang menjadi milik kamu, atau tabungan biji kamu. Membagikan secara berputar setiap melewati lubang isilah dengan 1 biji congklak. Begitu seterusnya hingga biji congklak habis, jika sudah habis barulah giliran bergantian bermain.

d. Alat dan Bahan Bermain

Dalam permainan mereka digunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98(14x7) buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak. Umumnya, papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, klereng atau plastik. Pada papan congklak terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan dua lubang besar dikedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil disisi pemain dan lubang besar disisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain.

e. Langkah-Langkah Permainan

Adapun langkah- langkah dalam permainan congklah adalah sebagai berikut :

- 1) Pemainnya terdiri dari dua orang.
- 2) Dalam setiap lubang congklak di isi dengan 7 biji.
- 3) Setelah itu main.
- 4) Siapa yang memasukkan bijinya ke rumah/lubang lawan.
- 5) Permainan dilanjutkan oleh lawan
- 6) Lawan lagi main.
- 7) Berluang sampai buah habis
- 8) Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

Berdasarkan jenis permainannya, bermain congklak dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain
- 2) Tidak dapat berbagi tempat main
- 3) Menunggu giliran
- 4) Menunjukkan kesulitan berbagi tempat tetapi mulai memahami arti giliran dan melakukan permainan sederhana dalam kelompok kecil
- 5) Lebih senang bermain dengan orang lain
- 6) Semakin mengerti tentang perilaku pengaturan diri
- 7) Menunjukkan kemampuan yang lebih besar untuk mengendalikan perasaan
- 8) Dapat mengikuti permainan
- 9) Bersemangat untuk berteman
- 10) Mempelajari hubungan antar benda
- 11) Menimbulkan rasa toleransi

3. Lhore

a. Defenisi

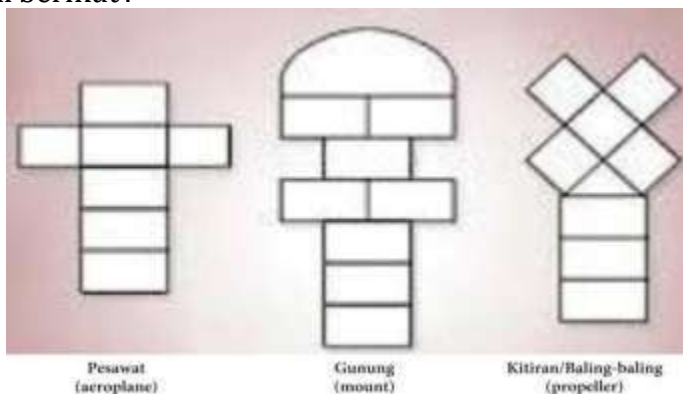


Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Lhore adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Main Lhore adalah permainan tradisional anak perempuan di Sumatera Selatan dan Minangkabau. Jumlah pemainnya paling sedikit 2 orang dan paling banyak 6 orang. Setiap pemain harus memiliki pecahan keramik atau lempengan tipis yang akan dilempar ke kotak permainan yang berjumlah enam kotak.

Permainan ini biasanya dilakukan perorangan dan berkelompok, biasa dimainkan oleh anak-anak perempuan namun tak jarang juga anak laki-laki pun turut serta bermain. Permainan Engklek terdiri atas beberapa jenis susunan kotak. Tiga jenis yang paling sering kita temui adalah Engklek dengan susunan kotak sebagai berikut :



b. Tujuan

Tujuan dari permainan lhore ini antara lain adalah agar:

- 1) Kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainan Engklek diharuskan untuk melompat-lompat.
- 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- 3) Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- 4) Mengembangkan kecerdasan logika. Permainan Lhore melatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya

- 5) Dapat menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

c. Peraturan Permainan

Peraturan yang harus ditaati dalam permainan lhore adalah harus melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya tanpa menyentuh garis yang sudah dibuat. Sampai bertemu dengan batu atau karet yang dilempar sebelumnya pemain tidak boleh berhenti, kecuali menyentuh garis. Ketika mengambil batu milik pemain, itu tidak boleh menggunakan dua kaki melainkan harus menggunakan satu kaki dan satu tangan. Jika menemukan batu pemain lain di dalam kotak, maka pemain tidak boleh melompati batu tersebut melainkan harus melewatinya dan seterusnya sampai ada yang memenangkan permainan.

d. Alat dan Bahan Bermain

Sebelum permainan dimulai, anak-anak biasanya bergotong-royong menggaris tanah untuk membuat lapangan permainannya. Kemudian setiap anak akan menyiapkan ucak atau gacuk atau gundu/polok yang dibuat dari pecahan piring kemudian diasah dan dibulatkan, bisa juga batu tipis untuk dipakai secara berensut, batu digeser dengan kaki dari satu kotak ke kotak yang lain dan batu tidak boleh dipegang sampai batu itu dimainkan keluar arena permainan.

e. Langkah-Langkah Permainan

Pada permainan Lhore ada beberapa urutan permainan yang akan dilaksanakan, yaitu :

- 1) Gundu tikam pada petak 1 sampai petak 9, kemudian kembali ke petak 5 sampai petak 1, loncat sebelah kaki sambil menjepit gacuk pada jari kaki.
- 2) Gundu diletakkan di telapak tangan dan loncat sebelah kaki untuk naik dan turun lapangan. Tingkop

Gundu 5 kali dengan lambungan Gundu di belakang telapak tangan, tangkap dengan telapak tangan.

- 3) Gundu dikenakan pada lengan yang ditelentangkan dekat siku. Ajukan tangan ke muka ke samping, loncat sebelah kaki. Turunkan Gundu dari tangan, sambut dengan telapak tangan itu juga.
- 4) Gundu diletakkan di kepala, berjalan biasa melewati lapangan. Jatuhkan Gundu dari kepala dan sambut dengan tangan.
- 5) Gundu diletakkan pada belakang kaki kanan dan melompat dengan kaki kiri. Gundu yang di belakang kaki, lambungkan ke atas, tangkap dengan tangan kanan.
- 6) Gundu dipegang di telapak tangan, loncat dengan kaki sebelah kiri.
- 7) Meraba-raba Gundu di petak bintang. Dengan mata terpejam, membelakangi petak bintang sampai duduk mencangkung tangan meraba-raba untuk mengambil Gundu di petak bintang. Gundu dilambung sambut dengan belakang telapak tangan. Sambil membelakangi arena permainan mengambil ancang-ancang untuk menikam bintang.
- 8) Ambil bintang. Bintang merupakan biji kemenangan bagi permainan setatak, petak-petak yang akan direbuti bintang- bintang.
- 9) Penentuan kalah menang dalam pertandingan ini adalah yang terbanyak memiliki bintang dari 10 petak.

f.Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

Berdasarkan jenis permainannya, bermain Lhore dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Memahami dirinya sebagai seorang individu
- 2) Menunggu giliran
- 3) Menyukai permainan lantai.

- 4) Mulai memahami arti giliran dan melakukan permainan sederhana dalam kelompok kecil
- 5) Lebih senang bermain dengan orang lain
- 6) Dapat mengikuti permainan

4. Patok Lele

a. Defenisi



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Permainan Patok Lele adalah permainan tradisional yang berasal dari Sumatra Barat. Permainan ini dimainkan untuk mengisi waktu senggang, atau dipertandingkan dalam memperingati HUT RI, lebaran, dan lain-lain. Sifat permainan ini edukatif, rekreatif, dan kompetitif.

Permainan Patok Lele dimainkan oleh 2 kelompok yang anggotanya berjumlah sama. Dalam permainan ini, pemain menggunakan 2 potong kayu yang masing-masing berdiameter 3 cm yaitu sebuah kayu yang panjangnya 30 cm sebagai pemukul/induk sedangkan sebuah kayu lain yang panjangnya 15 cm sebagai anak patok lele.

b.Tujuan

Permainan patok lele bersifat rekreatif, edukatif, melatih keterampilan tangan, dan kesehatan jasmani.

c.Peraturan Permainan

Permainan patok lele ini tidak memerlukan aturan yang khusus, hanya saja dalam permainan si pemukul di haruskan memukul dengan kena batang bambu yang kecil dan terlempar, dan untuk penangkap harus mampu atau berhasil menangkap batang bambu yang di pukul oleh si pemukul.

Berikut aturan permainan patok lele :

- 1) Pembagian kelompok
- 2) Tiap kelompok terdiri dari penangkap dan pemukul
- 3) Basitip untuk menentukan kelompok
- 4) Jika menangkap dengan dua tangan skor 2
- 5) Jika menangkap dengan tangan kanan skor 4
- 6) Jika menangkap dengan tangan kiri skor 5
- 7) Jika tidak tertangkap skor 0
- 8) Tim yang menang akan digendong oleh tim yang kalah

d.Alat dan Bahan Bermain

Peralatan yang digunakan dalam permainan patok lele sangat sederhana dan mudah didapat, yaitu 2 potongan bambu, tiap bambu berukuran 30 cm dan 7 cm dan dimainkan dalam lobang yang kita buat di tanah.

e.Langkah-Langkah Permainan

Pada awal permainan, perwakilan kelompok suit untuk menentukan siapa yang mendapat giliran bermain terlebih dahulu. Anak patok lele diletakkan melintang pada lubang kemudian diangkat dan dilemparkan atau didorong ke arah pemain lawan yang menjaga di depan. Jika dapat ditangkap oleh lawan, maka permainan digantikan oleh lawan. Jika tidak tertangkap, maka induk patok lele diletakkan pada lubang kemudian anak patok lele yang tidak tertangkap oleh lawan akan dilemparkan pada induk yang ada pada lubang. Kalau kena, maka permainan diganti oleh lawan, jika tidak maka si pemain akan melanjutkan permainannya.

Anak patok lele dilemparkan ke atas lalu dipukul kuat-kuat ke depan, lawan yang menjaga akan menangkapnya. Jika tertangkap lawan, maka permainan digantikan oleh lawan. Jika tidak, anak patok lele dilemparkan ke arah lubang. Jika mencapai lubang atau si pemain dapat menangkis anak patok lele tersebut, maka dia tetap aman.

Anak patok lele diletakkan pada satu lubang dan separuh kayu ada di dalam dan separuh lagi ada di permukaan tanah dengan posisi membentuk 45 derajat. Ujung kayu yang ada di permukaan tanah dipukul hingga melenting ke atas kemudian dipukul beberapa kali sesuai kemampuan kemudian dipukul secara horizontal ke depan maka pihak lawan akan menjaga agar anak patok lele dapat ditangkap. Jika tertangkap, maka pihak lawan akan menjaga agar anak patok lele dapat ditangkap. Jika tertangkap, maka pihak lawan akan mendapatkan nilai. Jika tidak, maka akan diukur dari pinggir lubang ke tempat jatuhnya anak patok lele. jumlahnya merupakan poin bagi si pemain. Jika si pemain dapat melakukan pukulan lebih dari satu kali sebelum ke depan, maka akan diukur dengan anak patok lele dikalikan dengan jumlah pukulan. Sebelum permainan dimulai, kedua kelompok akan menentukan berapa nilai yang harus diraih bagi pemenangnya. Biasanya yang kalah akan menggendong yang menang dengan jarak yang ditentukan.

f. Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

Berdasarkan jenis permainannya, bermain patok lele dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain.
- 2) Belajar berbagi mainan dengan teman sebaya.
- 3) Menunggu giliran.
- 4) Lebih senang bermain dengan orang lain
- 5) Menunjukkan kemarahan tetapi mulai memperbaiki tindakan agresif
- 6) Semakin mengerti tentang perilaku pengaturan diri
- 7) Menunjukkan kemampuan yang lebih besar untuk mengendalikan perasaan

- 8) Menikmati permainan drama dengan anak-anak lain
- 9) Bekerjasama dengan baik
- 10) Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik
- 11) Dapat mengikuti permainan
- 12) Memiliki keterampilan sosial untuk memberi, menerima dan berbagi

5. Kelereng

a. Defenisi



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Permainan kelereng adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media dalam melatih kemampuan-kemampuan pada diri anak yang memiliki berbagai manfaat sebagai berikut:

- a. Dapat melatih kemampuan motorik halus anak.
- b. Meningkatkan konsentrasi anak dalam bermain.
- c. Mengembangkan bahasa anak.
- d. Dapat menjalin komunikasi dengan teman sebayanya, kerja sama dalam tim serta dapat menyelesaikan masalah pada saat bermain dan sebagainya. Interaksi sosial anak dengan teman-teman yang lain pun sangat baik

b. Tujuan

Tujuan permainan kelereng adalah untuk melatih keterampilan motorik, melatih kemampuan berpikir (kognitif), kemampuan berhitung, mengasah keterampilan sosial dan melatih anak mengendalikan emosi.

c. Peraturan Permainan

Adapun aturan dalam permainan kelereng adalah

- 1) Setiap pemain menggunakan 1 kelereng sebagai pemukul.
- 2) Setiap pemain bertaruh sejumlah kelereng. Adapun jumlahnya tergantung kesepakatan.
- 3) Semua taruhan kelereng akan diperebutkan oleh semua pemain sesuai dengan aturan.
- 4) Kelereng yang dipertaruhkan tidak boleh bopeng/ retak/ pecah.

d. Alat dan Bahan Bermain

Alat yang perlu disiapkan sebelum permainan kelereng adalah :

- 1) 3 - 5 anak.
- 2) Lima butir gundu untuk masing-masing anak.
- 3) Tanah berpasir untuk tempat bermain.
- 4) Langkah-Langkah Permainan

Berikut langkah-langkah permainan kelereng :

- 1) Gambar lingkaran kecil di tanah. Semua anak menaruh sebutir kelereng di dalam lingkaran.
- 2) Lalu semua anak berdiri kira-kira satu meter dari lingkaran, di belakang sebuah garis. Secara bergantian, lemparkan sebutir kelereng lainnya ke arah lingkaran. Anak yang kelerengnya paling jauh dari lingkaran, boleh main lebih dulu.
- 3) Dia harus memakai kelereng yang ada di luar lingkaran sebagai "Penyerang" untuk memukul kelereng di dalam lingkaran keluar. Kalau berhasil melakukannya, maka ia boleh menyimpan setiap kelereng yang kena jentik.
- 4) Cara menjentik kelereng: pertemuan ibu jari dengan jari tengah. Sentilkan kedua jari tepat pada gundu.

- 5) Kelereng “Penyerang” harus tetap tinggal di dalam lingkaran. Kalau tidak, maka anak yang memilikinya akan kehilangan kelereng tersebut.
- 6) Pemenang adalah anak yang mengumpulkan kelereng atau gundu terbanyak.

f. Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah Berdasarkan jenis permainannya, bermain Kelereng dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Memahami dirinya sebagai seorang individu.
- 2) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain.
- 3) Menunggu giliran
- 4) Mulai memahami arti giliran dan melakukan permainan sederhana dalam kelompok kecil
- 5) Lebih senang bermain dengan orang lain
- 6) Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik
- 7) Dapat mengikuti permainan

6. Layang- Layang

a. Definisi



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Layang-layang / layangan merupakan lembaran bahan tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara dan terhubung dengan tali atau benang ke daratan atau pengendali. Layang- layang memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Dikenal luas di seluruh dunia sebagai alat permainan. Layang-layang diketahui juga memiliki fungsi ritual, alat bantu memancing atau menjerat, menjadi alat bantu penelitian ilmiah, serta media energi alternative.

Permainan layang- layang merupakan suatu permainan rakyat yang tersebar diseluruh sumatra barat. Di setiap daerah bentuk, jenis dan namanya punya persamaan dan perbedaan. Di Sumatra Barat biasanya identik dengan layang-layang danguang – danguang. Danguang- danguang ini terbuat dari rotan yang dibelah-belah dan ditipiskan dipasangkan pada bambu yang mempunyai daya lenting sehingga renggang, waktu ditiup angin akan menimbulkan bunyi dengungan. Layang -layang yang biasa dimainkan anak-anak yaitu layang-layang maco. Layang-layang maco dibuat dari 2 buah batang bambu yang sudah diraut tipis dan diikat hingga membentuk huruf “T”. sudut pertemuannya yaitu antara 2 bambu ditimbang dan harus bisa tegak sejajar apabila diletakkan di ujung jari. Permainan ini biasanya dimainkan pada jam 3 hingga jam 6 sore hari, dan dimainkan dilapangan terbuka.

b.Tujuan

Selain menyenangkan, permainan ini juga memiliki unsur olahraga di dalamnya. Oleh karena itu, ada banyak manfaat kesehatan yang bisa didapatkan dari permainan ini, seperti:

- 1) Memungkinkan anak untuk bersosialisasi dengan teman sepermainan dan mengurangi waktu menggunakan gadget/ handphone.
- 2) Bermain Layang-Layang: Memperkuat Otot Dan Persendian Menerbangkan layang-layang bisa memberi efek yang sama seperti saat kita berolahraga. Ketika menerbangkan layang- layang seringkali diiringi dengan gerakan berjalan atau berlari yang membuat tubuh kita aktif bergerak. Saat tubuh aktif bergerak, jantung jadi

lebih sehat, aliran darah lebih lancar, otot pun jadi lebih kuat.

- 3) **Bermain Layang-Layang: Baik untuk Kesehatan Mata**
Bermain layang-layang mengharuskan mata kita untuk melihat jauh ke atas langit. Hal tersebut membuat otot dan saraf mata kita jadi lebih terlatih. Permainan ini bisa meringankan kelelahan pada mata serta mencegah terjadinya miopi (rabun jauh).
- 4) **Bermain Layang-Layang: Manfaat Dari Sinar Matahari**
Kita membutuhkan cuaca yang cerah untuk bisa menerbangkan layang-layang. Otomatis tubuh kita akan terkena sinar matahari, yang bisa membawa beberapa manfaat kesehatan bagi kita seperti meningkatkan produksi Vitamin D, memperbaiki suasana hati, meningkatkan kualitas tidur, serta membantu penyembuhan gangguan kulit.
- 5) **Bermain Layang-Layang: Baik Untuk Kesehatan Leher**
Orang yang banyak menghabiskan waktunya bekerja di depan komputer cenderung lebih sering mengalami nyeri otot leher. Masalah pada area leher tersebut bisa dicegah dengan menerbangkan layang-layang. Dengan melihat ke atas saat menerbangkan layang-layang, kita bisa mengurangi ketegangan pada otot leher, meningkatkan fleksibilitas ligamen serta sendi tulang belakang, sehingga bisa mencegah kondisi nyeri leher dan mengurangi ketegangan pada otot leher.
- 6) **Bermain Layang-Layang: Mengurangi Stres**
Aktivitas yang dilakukan di luar ruangan cenderung mengasyikkan. Melihat layang-layang terbang perlahan pun mampu memberikan relaksasi pada pikiran dan mengurangi stres yang sedang kamu rasakan. Menerbangkan layang-layang bersama keluarga atau orang-orang tersayang pun membuat aktivitas ini semakin terasa menyenangkan.

c. Peraturan Permainan

Aturan bermain layang-layang adalah:

- 1) Menggunakan layang-layang yang sesuai dengan ukuran tubuh serta tenago
- 2) Bermain layang-layang ketika cuaca cerah dan terdapat angin yang cukup untuk menerbangkannya
- 3) Tidak menggunakan benang yang terlalu tajam sehingga dapat melukai anggota tubuh
- 4) Bermain dengan diawasi oleh orang dewasa
- 5) Tidak mengganggu pemain layang-layang lain

d. Alat dan Bahan Bermain

Alat yang harus disediakan sebelum bermain layang layang adalah

1. Layang-layang

Dapat dibuat dari dua batang yang ditutupi dengan bahan layar atau dibuat dalam konfigurasi yang membutuhkan kerangka kerja yang kompleks. Bahan untuk membuat layang-layang, seperti bambu atau kayu, kain atau kertas, dan tali

Ciri-ciri layang-layang yakni:

- 1) Terdapatnya dua pasang sisi yang sama panjang.
- 2) Terdapatnya sepasang sudut berhadapan yang sama besar.
- 3) Terdapatnya satu sumbu simetri yang merupakan diagonal terpanjang.
- 4) Salah satu dari diagonalnya membagi dua sama panjang diagonal lainnya secara tegak lurus.
- 5) Diagonal-diagonal yang dimiliki oleh bangun layang-layang saling tegak lurus.
- 6) Diagonal yang menghubungkan sudut puncak membagi dua bagian sudut-sudut puncak dan layang-layang menjadi dua buah bagian yang besarnya sama.

e. Langkah-Langkah Permainan Berikut cara bermain layang-layang:

- 1) Siapkan peralatan berupa layang-layang dan benang.
- 2) Melihat potensi adanya angin. Karena bermain layang-layang sangat ditentukan oleh angin dan lokasi permainan.

- 3) Posisi badang layang-layang harus membelakangi arah angin. Maka layangan dapat mudah terangkat melayang naik ke udara.
- 4) Jika permainan layangan diadu maka benang yang disiapkan adalah benang yang diolah dengan cara melekatkan pecahan kaca halus menggunakan lem. Benang diolah sedemikian rupa hingga menjadi tajam.
- 5) Ketika menaikkan layangan jenis biasanya sekedar hobi maka tidak perlu menggunakan benang begelas tapi cukup benang biasa atau benang bola atau tangsi.

f.Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
 Berdasarkan jenis permainannya, bermain layang-layang dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Bersemangat untuk berteman
- 2) Mempelajari hubungan antar benda
- 3) Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik
- 4) Dapat mengikuti permainan
- 5) Semakin mengerti tentang perilaku pengaturan diri
- 6) Menunjukkan kemampuan yang lebih besar untuk mengendalikan perasaan
- 7) Menunjukkan kesulitan berbagi tempat tetapi mulai memahami arti giliran dan melakukan permainan sederhana dalam kelompok kecil
- 8) Lebih senang bermain dengan orang lain
- 9) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain

7. Lompat Karet/ Bermain Yeye/ Bermain Tali/ bermain Pelepah Pisang

a. Definisi



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Permainan lompat tali adalah permainan tradisional minang yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Permainan ini sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Tali yang digunakan terbuat dari jalinan karet gelang yang banyak terdapat di sekitar kita. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak akan mengikatkan tali pada tiang atau apa pun yang memungkinkan (Gusti Ayu, 2016).

Dalam bermain permainan lompat tali alat yang digunakan berupa tali gelang karet yang dironce yang direntangkan melintang untuk dilompati. Kegiatan lompat tali merupakan kegiatan motorik kasar yang dilakukan oleh anak berkaitan dengan kemampuan atau keterampilan kaki dalam melompati seutas tali dengan ketinggian tertentu.

b. Tujuan

Tujuan lompat tali menurut Dian Rahmawati dan Rosalia Destarisa (2016) antara lain:

- 1) Melatih motorik kasar serta menghindarkan anak dari resiko obesitas melalui lompatan-lompatan yang dilakukan anak.

- 2) Mengasah kecerdasan kinestetik pada anak.
- 3) Melatih koordinasi gerak kaki dan mata.
- 4) Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali.
- 5) Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusannya untuk mengambil keputusan karena anak membutuhkan keberanian yang cukup untuk melompat dengan berbagai ketinggian serta memutuskan untuk melakukan lompatan atau tidak.
- 6) Menjadi media anak untuk bersosialisasi. Melalui permainan ini anak belajar lebih sabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.
- 7) Membangun sportivitas anak serta melatih kejujuran saat pemain mengenai karet atau tidak.

c. Peraturan Permainan

Dalam permainan lompat tali ini memiliki beberapa versi dalam memainkannya, yaitu dalam aturan bermainnya. Umumnya yang sering dimainkan adalah bermain dengan tingkatan ketinggian dimulai dari yang terendah yaitu ketinggian lutut sampai pada ketinggian tertinggi yaitu seatas kepala pemegang karet. Aturannya jika sudah pada ketinggian yang cukup tinggi biasanya diberi kelonggaran anggota tubuh boleh mengenai karetnya. Jika gagal melompat pemain harus mengganti posisi pemegang karet. Apabila yang bermain kelompok besar jika semua yang melompat gagal melompati karet maka mereka harus bergantian dengan kelompok pemegang karet, hampir sama dengan perorangan hanya yang membedakan jumlah pelompat yang lebih dari satu.

d. Alat dan Bahan Bermain

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet – karet gelang yang dianyam memanjang. Cara menganyamnya adalah dengan menyambungkan dua buah karet pada dua buah karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran sekitar 3 – 4 meter. Karet – karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang

banyak terdapat di pasar – pasar tradisional selain itu, pelepah pisang juga bisa digunakan sebagai alternatif karet.

Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, biasanya di halaman rumah. Untuk keamanan dalam bermain, batu – batu atau benda tajam yang ada di sekitar halaman harus disingkirkan, karena permainan ini dilakkan tanpa alas kaki. Tidak ada aturan yang baku dalam menentukan jumlah pemain, tetapi biasanya dibagi ke dalam dua kelompok. Permainan tali ini juga bisa dimainkan sendiri ataupun secara bergantian.

e.Langkah-Langkah Permainan

Adapun langkah-langkah yang terdapat dalam aktivitas bermain lompat tali ini menurut Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa (2016) adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu akan dipilih dua orang anak yang akan menjadi pemegang tali dengan cara hompimpah dan pingsut.
- 2) Kedua anak yang menjadi pemegang tali melakukan basitip untuk menentukan siapa yang akan mendapatkan giliran bermain terlebih dahulu jika ada anak yang gagal melompat.
- 3) Kemudian anak yang jaga merentangkan karet dan para anak yang lain harus melompatinya satu persatu. Ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke lutut, hingga pinggang. Pada tahaptahap ketinggian ini, anak harus melompat tanpa menyentuh tali karet. Jika ada anak yang menyentuh tali karet ketika melompat, gilirannya bermain selesai dan ia harus menggantikan anak yang memegang tali
- 4) Selanjutnya posisi karet dinaikkan ke dada, dagu, telinga, lalu ke atas kepala dan tangan yang diangkat ke atas (atau biasa disebut dengan merdeka). Pada tahap ketinggian ini anak diperbolehkan menyentuh karet ketika melompat, asalkan anak dapat melewati tali tanpa terjat. Selain itu, anak juga boleh menggunakan berbagai gerakan untuk mempermudah lompatan, asalkan tidak memakai alat bantu. Gerakan-gerakan untuk mempermudah

diantaranya koprol dan “buka baju”. “Buka baju” disini maksudnya bukan membuka pakaian anak, tetapi dengan merentangkan serta melilitkan tangan ke untaian karet, kemudian anak diperbolehkan lolos kebawahnya. Teknik ini biasanya dilakukan oleh “anak bawang”.

- 5) Anak yang tidak berhasil melompati tali karet harus menghentikan permainannya dan menggantikan anak pemegang tali.

f. Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
Adapun analisis manfaat psikologis terhadap permainan lompat tali adalah sebagai berikut (Iswinarti, 2017):

- 1) Melatih perkembangan motorik: keseimbangan tubuh, ketahanan fisik, melatih koordinasi otot kaki dan anggota tubuh lainnya yaitu pada saat pemain melakukan lompatan pada tali sesuai dengan tahapan permainan.
- 2) Meningkatkan kemampuan kognitif: melatih konsentrasi, meningkatkan pemahaman berfikir sistematis, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi permainan dan problem solving yaitu pada saat pemain konsentrasi melompati tali agar tidak mengenai tali dan membutuhkan kemampuan agar bisa melewati semua tahapan.
- 3) Meningkatkan perkembangan sosial: melatih anak agar mampu bersosialisasi dengan baik, memupuk anak untuk berkompetisi pada saat ketika semua anggota kelompok gagal melakukan lompatan, maka anggota kelompok lain mendapatkan giliran melakukan lompatan kembali, dengan melanjutkan lompatan yang sebelumnya belum diselesaikan dengan melanjutkannya.
- 4) Meningkatkan perkembangan kepribadian: meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan spritifitas, belajar mengambil keputusan dan tanggung jawab yaitu pada saat permainan dinyatakan berakhir ketika salah satu kelompok menyelesaikan lompatan sampai tahapan terakhir dan mengulanginya dari tahapan terendah kembali.

- 5) Memupuk perkembangan emosi : meningkatkan pengendalian diri dan mengontrol emosi yaitu pada saat pemain tidak marah atau emosi ketika tidak bisa melanjutkan ke tahapan berikutnya, serta tidak melakukan pelanggaran yaitu memegang tali bagi pemain yang melompat.

8. Mancik- Mancik/ Petak Umpet

a. Definisi



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Hananta (2015) mengungkapkan permainan petak umpet merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan cara mencari teman-temannya yang bersembunyi. Permainan petak umpet ini dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan keaksaraan dengan cara mencari kartu huruf yang disembunyikan. Dengan bantuan permainan petak umpet kata ini konsentrasi dan minat belajar anak dalam memahami suatu konsep dapat berkembang lebih optimal.

Menurut Achroni (2012) mengatakan bahwa permainan petak umpet merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak

yang dapat dimainkan dengan cara mencari temantemannya yang bersembunyi. Lebih lanjut Achroni (2012) menyebutkan bahwa manfaat permainan petak umpet ialah untuk melatih ingatan anak, melatih ketelitian anak saat bermain, mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung, mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dalam hal melatih anak untuk mau bermain bersama dengan orang lain, melatih kerjasama anak dalam hal bersedia untuk membantu sesama teman, serta dapat memberikan kegembiraan pada anak

b. Tujuan

Tujuan permainan ini adalah

- 1) Mengembangkan daya ingat
- 2) Saat bermain, tentu anak berusaha mengingat aturan-aturan apa yang ada di dalam permainan sehingga ia dapat memenangkan permainan tersebut. Nah, pada saat itulah anak mengembangkan kemampuan daya ingatnya.
- 3) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah
- 4) Untuk menang dalam permainan petak umpet, anak dihadapkan pada berbagai tantangan yang memaksanya untuk berpikir. Misalnya ketika ia harus mencari tempat persembunyian yang tidak bisa ditemukan oleh penjaga, dan bagaimana ia bisa menyelip ke tempat jaga tanpa ketahuan oleh si penjaga.
- 5) Mengembangkan kemampuan sosial/ Kompak
- 6) Petak umpet adalah permainan yang dimainkan oleh lebih dari satu orang. Semakin banyak, semakin seru. Saat anak bermain petak umpet, otomatis ia berinteraksi dengan teman- temannya. Anak juga dapat belajar bagaimana cara bekerja dalam tim lewat permainan sederhana ini.
- 7) Mengenal kontrol impuls
- 8) Bermain petak umpet dapat mengajari anak tentang bagaimana mengontrol impuls dengan belajar untuk berpikir sebelum bertindak. Sebab, tindakan yang tidak dipikirkan matang-matang dapat membuatnya kalah dalam permainan.

- 9) Belajar cara mengontrol emosi
- 10) Selain belajar mengontrol impuls, bermain permainan petak umpet juga dapat membantu belajar cara mengontrol emosi. Saat sedang bersembunyi, mungkin anak merasa takut, tetapi ia harus tetap bersembunyi agar tidak tertangkap.
- 11) Menstimulasi kemampuan sensorik
- 12) Anak belajar merasakan apa yang ada di sekitarnya dengan menggunakan panca indera. Saat bersembunyi, anak secara aktif menggunakan indera pendengarannya, seperti ketika berusaha mendengar apakah ada langkah kaki yang mendekat ke tempat persembunyiannya. Di saat itu juga anak belajar membedakan berbagai jenis suara dan bunyi.
- 13) Melatih motorik kasar
- 14) Permainan ini banyak menggunakan otot-otot besar pada anak. Misalnya ketika anak berlari dan melompat ketika mencari tempat persembunyian atau ketika berusaha menyentuh tempat jaga sebelum si penjaga.
- 15) Memberikan kebahagiaan
- 16) Dan yang utama adalah, bermain petak umpet dapat memberikan kebahagiaan untuk anak. Ada rasa puas tersendiri ketika ia berhasil memenangkan permainan tersebut yang dapat menghasilkan serotonin pada otak anak.

c. Peraturan Permainan Peraturan permainannya adalah

- 1) Pastikan semua pemain tetap aman. Anda tidak akan ingin teman-teman Anda jatuh dari pohon atau memanjat ke atap. Buatlah aturan: hanya boleh bersembunyi di tempat-tempat yang cukup untuk dua pemain atau bersembunyi di tempat-tempat di mana semua pemain dapat ke sana.
- 2) Kita akan membicarakan variasi-variasi permainan ini sebentar lagi. Tetapi untuk saat ini, tentukanlah aturan-aturan dasar -- siapa yang bersembunyi, siapa yang mencari, di mana harus bersembunyi, berapa lama waktu yang dimiliki untuk pergi bersembunyi, dll.

d. Alat dan Bahan Bermain

Tidak diperlukan alat khusus untuk permainan petak umpet, hanya menyediakan tempat untuk sikalah (penjaga) agar dapat memulai permainan seperti pohon atau dinding.

e. Langkah-Langkah Permainan

Langkah-langkah dalam permainan petak umpet adalah :

- 1) Satu orang pemain yang kalah akan menutup matanya pada salah satu tempat yang dianggap sebagai benteng, sementara yang lain mencari tempat untuk bersembunyi. Setelah menghitung sampai jumlah tertentu, maka mulailah pemain yang menutup mata tersebut mencari tiap orang yang bersembunyi.
- 2) Dalam permainan petak umpet, pemain yang sudah ditemukan akan diseru, "Hong!" (sambil disebut namanya), maka ia harus keluar dan tidak boleh ke mana-mana. Ia harus berdiri di dekat orang yang menemukannya untuk melihat permainan berlangsung sampai semua pemain yang sembunyi ditemukan.
- 3) Bila telah menemukan orang yang bersembunyi, pencari ini harus cepat-cepat berlari ke benteng sambil menyebut nama orang yang ketahuan persembunyiannya. Begitu juga dengan anak yang ketahuan, karena bila berhasil lebih dulu menyentuh benteng, maka pada tahap selanjutnya dia tidak akan jaga. Anak lain yang bersembunyi dapat pula menyentuh benteng agar tidak jaga pada tahap selanjutnya, asalkan tidak ketahuan dengan pencari.
- 4) Setelah semua telah ketahuan persembunyiannya, maka pencari akan menutup matanya kembali pada benteng dan anak-anak lain membentuk barisan di belakangnya. Pencari akan menyebut salah satu nomor. Anak yang ada di urutan nomor yang disebut akan menjadi pihak yang kalah bila tadi dia tidak berhasil lebih dulu mencapai benteng. Sedangkan bila anak pada urutan yang disebut ternyata adalah anak yang berhasil mencapai benteng lebih dulu pada saat ketahuan tempat persembunyiannya, maka si pencari tetap dalam posisi kalah dan permainan dilanjutkan.

f. Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

Berdasarkan jenis permainannya, bermain mancik-mancik/ petak umpet dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Memahami dirinya sebagai seorang individu.
- 2) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain
- 3) Lebih senang bermain dengan orang lain
- 4) Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik
- 5) Dapat mengikuti permainan
- 6) Bersemangat untuk berteman

9. Tangkelek Raksasa

a. Definisi



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Bakiak panjang (Terompah Panjang) atau yang sering disebut tangkelek raksasa atau pacu bakiak di Sumatera Barat adalah terompah deret dari papan bertali karet yang panjang. Permainan ini menggunakan sebuah alas kaki (Sendal) yang terbuat dari kayu berukuran panjang untuk dipakai oleh beberapa orang

sekaligus. Permainan ini sebenarnya permainan tradisional anak-anak di Sumatera Barat. Permainan ini membutuhkan beberapa orang untuk membentuk satu grup yang akan bertanding dengan grup lainnya.

Mereka harus memakai tangkelek dan berjalan selaras, berbarengan dari garis start hingga ke garis finish. Permainan ini bertujuan untuk membangun hubungan kerjasama dan kekompakan antar anggota di dalam tim agar dapat berjalan seirama. Umumnya, lomba bakiak beregu diadakan saat perayaan hari kemerdekaan Indonesia 17 Agustus.

Permainan bakiak adalah jenis permainan yang menyerupai sandal panjang yang telapaknya terbuat dari kayu, dan pengikatnya terbuat dari ban yang dipaku pada kedua sisinya. Dalam satu bakiak biasanya dimainkan oleh dua hingga empat orang. Permainan ini dinilai dapat meningkatkan kekompakan kelompok

b. Tujuan

Tujuannya adalah untuk menguji ketangkasan, kepemimpinan, kerjasama, kreatifitas, wawasan serta kejujuran.

c. Peraturan Permainan

Aturan permainannya adalah

- 1) Terdiri dari 6 orang pemain (3laki-laki dan 3 perempuan).
- 2) Susunan barisan boleh bebas, bisa berselang seling antar cowok dan cewek.
- 3) Jarak tempuh 1 kali bolak balik $\frac{1}{2}$ lapangan yang sudah ditentukan oleh panitia, tanpa berputar.
- 4) Pemenang adalah tim yang melewati garis finish.

d. Alat dan Bahan Bermain

Alat yang diperlukan cukup sederhana yaitu tangkelek raksasa atau bakiak dan lapangan untuk bermain.

e. Langkah-Langkah Permainan

Cara menggunakannya adalah sepasang kaki dipakai kedalam sepasang Bakiak. Cara memainkannya adalah kaki berjalan

seperti biasa tapi memainkan Bakiak itu kompak, seperti memakai sandal berbaris tiga orang.

Berikut adalah cara pakai dan main bakiak atau tangkelek raksasa :

- 1) Bakiak dipakai layaknya alas kaki oleh 3 orang pemain (dalam 1 grup)
- 2) Letakkan masing-masing kaki dibawah tali, kemudian tali yang panjang dijadikan pegangan (seperti naik kuda).
- 3) Untuk dapat melangkah, tali di bagian tangan kiri dan kaki kiri harus secara bersamaan diangkat untuk bisa melangkahkan kaki kiri, begitu juga sebaliknya dengan melangkahkan kaki kanan. Apa bila tali tidak diangkat, maka tidak akan bisa melangkah. Agar dapat berjalan cepat dan tidak terjatuh, diperlukan kekompakan antara pemain dalam satu grup. Supaya grup tetap kompak, para pemain sepakat mulai mengangkat kaki kanan atau kiri dulu. Selanjutnya, mereka akan berjalan sambil memberi komando pada langkah mereka
- 4) Begitulah selanjutnya sampai ke garis finish.
- 5) Grup mana yang lebih cepat, maka merekalah pemenangnya.

f.Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

Berdasarkan jenis permainannya, bermain tangkelek raksasa dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Memiliki keterampilan sosial untuk memberi, menerima dan berbagi
- 2) Memiliki tingkah laku lebih mandiri
- 3) Mempelajari hubungan antar benda
- 4) Bersemangat untuk berteman
- 5) Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik
- 6) Dapat mengikuti permainan
- 7) Menikmati permainan drama dengan anak-anak lain
- 8) Bekerjasama dengan baik
- 9) Menunjukkan kemarahan tetapi mulai memperbaiki tindakan agresif
- 10) Semakin mengerti tentang perilaku pengaturan diri

- 11) Menunjukkan kemampuan yang lebih besar untuk mengendalikan perasaan
- 12) Lebih senang bermain dengan orang lain
- 13) Berperan sebagai orang dan objek (Ramli, 2005).
- 14) Menyukai humor sederhana.
- 15) Menyukai permainan lantai.
- 16) Memahami dirinya sebagai seorang individu.
- 17) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain.
- 18) Belajar berbagi mainan dengan teman sebaya.

10. Ula Nago

a. Definisi



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

Ula nago merupakan bentuk permainan tradisional yang terdiri dari beberapa anak. Permainan tradisinal ula nago juga dilakukan secara berkelompok. Permainan ini bermanfaat untuk memunculkan rasa senang, bebas, memupuk kepemimpinan, bermain bersama, kepatuhan terhadap peraturan dan pemecahan masalah. Semua manfaat ini juga termasuk ke dalam aspek kecerdasan interpersonal. Ula nago merupakan bentuk permainan

tradisional yang terdiri dari beberapa anak yang membentuk seperti ula memanjang dan ada dua orang yang bertugas sebagai mulut ula nago (Fadlillah, 2017: hal. 109). Sedangkan ula nago ialah permainan yang cukup populer dan banyak dimainkan di beberapa daerah (Amelia & Hetmidar, 2017: hal. 14).

b. Tujuan

Menurut Achroni (dalam Amelia & Hetmidar, 2017: hal. 16) banyak sekali tujuan dari permainan ula nago. Berikut adalah beberapa tujuan positif yang dapat kita ambil khususnya bagi anak-anak yaitu:

- 1) Belajar berbagi dan belajar bagaimana kita mempertahankan teman kita.
- 2) Belajar menjadi pemimpin yang baik.
- 3) Akan terlatih emosional dan kecakapannya dalam berkomunikasi.
- 4) Mendidik anak tentang arti kebersamaan, pertemanan dan menghargai orang lain tanpa menghiraukan adanya kemenangan atau kekalahan yang di peroleh pada saat bermain.
- 5) Membuat fisik menjadi sehat karena menggerakkan anggota tubuh.
- 6) Mempersatukan pribadi dalam suatu kelompok sehingga terciptanya nilai Pancasila dalam sila ketiga.
- 7) Menanamkan dan menambah rasa kekompakan serta sikap disiplin

c. Peraturan Permainan

Permainan dimulai ketika induk nago dan anak-anaknya berputar melalui gerbang sambil bernyanyi. setiap saat kedua gerbang akan menurunkan tangannya sambil menangkap anak nago, biasanya anak-anak nago akan ketakutan untuk ditangkap, baru setelahnya gerbang akan menawarkan diri pada anak nago yang baru ditangkapnya. Bila sudah menjadi anak gerbang, anak itu akan berpegangan pada induknya, begitu terus hingga induk nago tertangkap & permainan dilanjutkan dengan induk nago yang baru.

Induk nago yang baru dipilih dari gerbang yang anaknya paling banyak.

d. Alat dan Bahan Bermain

Menurut Setiawan (dalam Amelia & Hetmidar. 2017: hal. 15) menyatakan bahwa permainan 5-10 orang lagu untuk mengengiri permainan. Untuk lagu dalam permainan ula nago biasanya menyanyikan lagu ula nago. Namun, lagu tersebut dapat di rubah sesuai dengan keinginan dari para pemain tersebut. Berikut adalah lirik dari lagu ula nago: “Ula nago panjangnya bukan kepalang berjalan-jalan selalu kemari umpannya lezat inilah yang di cari itu dianya yang terbelakang”.

e. Langkah-Langkah Permainan

Menurut Prasetyono (dalam Ayuningtias. 2015: hal. 3) permainan ula nago adalah permainan yang dimainkan oleh sekitar 6 atau 8 pemain. Dua pemain bertindak sebagai pintu gerbang dengan kedua tangan saling bertemu. Anak yang lain membentuk sebuah barisan dengan bergandengan dan berkeliling melewati gerbang sambil berjalan meliuk-liuk melewati ula sambil menyanyikan lagu berikut:

*tong-tong alai sipuluik tulang itiak
anak rajo pai kabalai nak puti dalam biliak
bek-bek kambing alauan kasubarang baranak ampek-ampek dibagi
sikua surang*

Pada saat syair inilah dia yang terbelakang dua anak yang menjadi gerbang menurunkan kedua tangan mereka menutup gerbang untuk menangkap seorang pemain. Mereka lalu bertanya dengan berbisik “Apakah kamu ingin menjadi dia atau saya? (ini harus menjadi rahasia). Anak yang tertangkap lalu menjawab dan memilih salah satu penjaga dan berdiri sampai semua pemain tertangkap. Akhirnya, kedua penjaga melepaskan diri. Jika salah satu penjaga mempunyai barisan lebih sedikit, maka dia berusaha untuk mengambil salah satu anak pada barisan penjaga lainnya yang lebih.

f. Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

Menurut (Hurlock, 2016) menyatakan bahwa pola perilaku sosial anak meliputi: meniru, persaingan atau saling berebut mainan, kerjasama, simpati, empati, dukungan sosial, disiplin, membagi dan perilaku akrab. Dalam pencapaian aspek keterampilan sosial emosional peranan orang tua, guru dan orang sekitar sangat membantu anak. Melalui sosialisasi, nilai-nilai, kebiasaan dan norma-norma kehidupan sosial. Hal ini juga ditegaskan dalam UU no. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak yang berbunyi "Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

Selain itu Berdasarkan jenis permainannya, bermain ula nago dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Memiliki keterampilan sosial untuk memberi, menerima dan berbagi
- 2) Meningkatkan sifat kesabaran
- 3) Menyukai humor sederhana
- 4) Lebih senang bermain dengan orang lain

11. Suruak Lidi



a. Definisi

Permainan Suruak lidi adalah salah satu permainan anak-anak sumbar yang dilakukan duduk menyentuh tanah, dengan tanah dan lidi sebagai alat permainannya. Permainan ini sangat sederhana yang dimainkan layaknya mancik-mancik tapi versi lidinya, lidi yang di kendalikan oleh manusia.

b. Tujuan

Tujuan bermain suruak lidi hampir sama dengan bermain petak umpet yaitu:

- 1) Mengembangkan daya ingat
Saat bermain, tentu anak berusaha mengingat aturan-aturan apa yang ada di dalam permainan sehingga ia dapat memenangkan permainan tersebut. Nah, pada saat itulah anak mengembangkan kemampuan daya ingatnya.
- 2) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah
Untuk menang dalam permainan suruak lidi, anak dihadapkan pada berbagai tantangan yang memaksanya untuk berpikir. Misalnya ketika ia harus mencari tempat persembunyian yang tidak bisa ditemukan oleh lawan main
- 3) Mengembangkan kemampuan sosial
Suruak lidi adalah permainan yang dimainkan oleh lebih dari satu orang. Semakin banyak, semakin seru. Saat anak bermain suruak lidi, otomatis ia berinteraksi dengan teman-temannya. Anak juga dapat belajar bagaimana cara bekerja dalam tim lewat permainan sederhana ini.
- 4) Mengenal kontrol impuls
Bermain Suruak lidi dapat mengajari anak tentang bagaimana mengontrol impuls dengan belajar untuk berpikir sebelum bertindak. Sebab, tindakan yang tidak dipikirkan matang-matang dapat membuatnya kalah dalam permainan.
- 5) Belajar cara mengontrol emosi
Selain belajar mengontrol impuls, bermain permainan suruak lidi juga dapat membantu belajar cara mengontrol

emosi. Saat sedang menyembunyikan lidi, mungkin anak merasa takut, tetapi ia harus tetap harus menyembunyikan lidi tersebut agar tidak diketahui.

6) Memberikan kebahagiaan

Dan yang utama adalah, bermain suruak lidi dapat memberikan kebahagiaan untuk anak. Ada rasa puas tersendiri ketika ia berhasil memenangkan permainan tersebut yang dapat menghasilkan serotonin pada otak anak.

c.Peraturan Permainan

Aturannya cukup mudah, anak hanya menyembunyikan lidi di dalam tanah agar tidak diketahui oleh lawan mainnya, jika diketahui maka dianggap kalah dan dilakukan secara bergantian.

d.Alat dan Bahan Bermain

Alat dan bahan permainannya sangat mudah yaitu, ranting kayu kecil dan tanah, serta kursi atau diletakkan dalam posisi jongkok.

e.Langkah-Langkah Permainan Cara bermainnya adalah

- 1) Buat lingkaran sebagai area tempat persembunyian lidi
- 2) Hompimpa untuk menentukan siapa yang akan menjadi penjaga
- 3) Yang menjadi penjaga akan menutup matanya dan pemain menyembunyikan lidi didalam lingkaran yang telah dibuat
- 4) Setelah selesai menyembunyikan lidi si penjaga akan mencari lidi yang disembunyikan pemain
- 5) Apabila lidi tersut ketemu si penjaga harus menyebutkan lidi siapa itu
- 6) Kalau tebakan si penjaga betul maka yang ditebak tadi akan menjadi penjaga lagi

f.Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah

Berdasarkan jenis permainannya, bermain suruak lidi umper dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan

perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Memahami dirinya sebagai seorang individu.
- 2) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain
- 3) Lebih senang bermain dengan orang lain
- 4) Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik
- 5) Bersemangat untuk berteman

12. Sipak Tekong



Sumber : Dokumen Pribadi 2021

a. Definisi

Dalam permainan sepak tekong ini berasal dari bahasa Minang dari dua suku kata. Sepak dalam bahasa Indonesia artinya sepak- menyepak, sedangkan pengertian tekong adalah kaleng. Jika saat bermain anak-anak tidak menemukan kaleng maka dapat diganti dengan tempurung kelapa yang penting saat disepak benda tersebut mengeluarkan bunyi dan tidak mudah terbawa angin. Permainan tradisional Sipak Tekong adalah permainan turun-temurun oleh masyarakat Indonesia sejak dahulunya. Permainan ini

berbentuk sebuah permainan petak umpet yaitu ada yang bersembunyi dan ada yang mencari. Permainan ini umumnya ada di beberapa daerah di Indonesia, namun disini penulis melakukan survey di daerah kecamatan Patamuan kabupaten Padang Pariaman.

b. Tujuan

Tujuan sepak tekong antara lain mengajarkan semangat, kegigihan, lebih teliti, kesabaran dan pantang menyerah. Di samping itu nilai yang terkandung dalam permainan Sepak Tekong adalah perjuangan, kesetiakawanan, dan menjaga amanah.

c. Peraturan Permainan

Permainan sepak tekong dimainkan oleh anak laki-laki berusia 5 tahun atau lebih, dalam permainan sepak tekong jumlah pemain yang ideal dalam permainan ini antara 5 orang- 10 orang. Dilakukan di halaman rumah yang mempunyai tempat-tempat persembunyian.

Peralatan yang diperlukan dalam permainan ini adalah tempurung kelapa atau kaleng susu yang kecil diisi dengan pasir, dengan tujuan ketika disepak akan mengeluarkan bunyi dan ketika disepak pemain harus meneriakan sepak tekong dengan demikian anak-anak yang bersembunyi dapat mengetahui ke arah mana kaleng tersebut disepak temannya. Sebelum permainan dimulai, lebih dulu para pemain menetapkan tempat yang paling baik untuk menetapkan tekong dan batas-batas untuk bersembunyi.

d. Alat dan Bahan Bermain

Permainan ini mempergunakan alat berupa kaleng ikan bekas yang diisi di dalamnya dengan beberapa butir batu kecil, sehingga menghasilkan bunyi apabila disepak.

e. Langkah-Langkah Permainan

Seorang anak yang kalah bersuit (basuik) harus menutup kedua matanya, sementara seorang anak yang lain melemparkan kaleng bekas tersebut pada satu arah yang sulit untuk ditemukan. Beriringan dengan itu anak-anak yang lain akan berlarian mencari

tempat persembunyian. Setelah semua anak tersebut bersembunyi, maka anak yang kalah bersuit tadi akan membuka matanya dan berusaha mencari tempat persembunyian dari masing-masing kawannya. Setelah kaleng yang dilempar tadi ditemukan, anak tersebut akan meletakkannya pada sebuah lingkaran serta ia akan mencari anak-anak yang sedang bersembunyi, yang apabila tampak maka ia akan berlari ke arah kaleng dan menyepak kaleng tersebut dengan keras sambil menyorakkan kata-kata tekong. Artinya, siapa yang terlebih dahulu tampak atau ditemukan, maka ialah yang akan menggantikan tugas mencari anak-anak lain yang masih bersembunyi; demikianlah selanjutnya.

f. Dampak terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah
Berdasarkan jenis permainannya, bermain sepak tekong dapat mengasah kemampuan psikososial berdasarkan perkembangan psikososial Bredekamp & Copple dalam Rudiayi & Tumirah (2015) anak berupa :

- 1) Memahami dirinya sebagai seorang individu.
- 2) Bermain dengan diri sendiri dan orang lain
- 3) Lebih senang bermain dengan orang lain
- 4) Menunjukkan sedikit perilaku agresif secara fisik
- 5) Dapat mengikuti permainan
- 6) Bersemangat untuk berteman

13. Tarik Tambang



Sumber: <https://www.pngwing.com/id/free-png-pkomb>

a. Definisi

Tarik Tambang adalah suatu permainan yang bersifat kontemporer (Tidak ditentukan) yang dilakukan ketika ada event-event tertentu (17 Agustus), yang dilakukan dengan beregu menggunakan seutas tali, dan saling tarik menarik ujung seutas tali tersebut.

b. Peraturan Permainan

- 1) Jumlah Peserta regu ditentukan oleh panitia
- 2) Masing-masing regu berusaha untuk saling tarik menarik regu lawan ke daerah regunya.
- 3) Tali yang digunakan adalah jenis tali tambang/ tali ramin.
- 4) Batas wilayah regu masing-masing ditandai dengan garis putih yang di buat dari tepung atau kapur.
- 5) Batas tali di tandai dengan pita berwarna merah.

c. Tujuan Permainan

Tujuan permainan tarik tambang adalah terutama untuk memperingati hari kemerdekaan bangsa Indonesia. Selain itu tarik tambang juga bertujuan untuk meningkatkan kerjasama antar anggota regu, meningkatkan daya tahan tubuh, membentuk kekuatan otot tangan menjadi lebih kuat , memupuk semangat juang yang tinggi.

d. Alat dan bahan

- 1) Tali
Tali yang digunakan adalah jenis ramin (yang biasa digunakan untuk menambatkan kapal)
- 2) Pita dan Kapur
Pita dan kapur berfungsi untuk memberi batasan dan penengah antar masing-masing regu.
- 3) Pluit dan bendera
Pluit dan bendera berfungsi untuk sebagai penanda bahwa permainan tersebut untuk di mulai dan selesai.
- 4) Lapangan

Lapangan adalah berfungsi tempat bermain tarik tambang tersebut.

e.Langkah-langkah permainan

- 1) Tali / tambang ramin di rentangkan diatas lapangan di atas garis putih
- 2) Pita dan garis putih sejajar berbentuk horizontal menghadap keatas.
- 3) Wasit lebih dulu masuk kelapangan.
- 4) Wasit memanggil regu dan anggota regu serta menghitung dan memeriksa apakah regu tersebut seimbang dan sesuai jumlah yang telah ditetapkan.
- 5) Wasit memerintahkan mengangkat tali untuk ditarik oleh masing masing regu ditandai dengan aba aba bunyi pluit.
- 6) Kemenangan ditandai dengan diangkatnya bendera dan bunyi pluit dari wasit.
- 7) Permainan ini tidak dibatasi oleh waktu, akan tetapi regu yang tertarik masuk wilayah lawan dinyatakan kalah.

f.Dampak permainan tarik tambang bagi psikososial anak :

- 1) Terciptanya jiwa kerjasama antar anggota regu (Tim).
- 2) Mampu mengukur kekuatan dan kemampuan lawan dalam menjalani kehidupan.
- 3) Terbentuknya rasa tanggung jawab serta semangat juang yang tinggi untuk mempertahankan harkat dalam kehidupan.
- 4) Terbentuknya jiwa sportifitas dalam menerima kekalahan da;am kondisi apapun.
- 5) Sehat jasmani dan rohani

14.Cikucing/Kuciang-Kuciang



Sumber: <https://bit.ly/3ExdcE8>

a.Defenisi

Kuciang kuciang adalah suatu permainan tradisi yang ada di kecamatan kuranji yang dimainkan oleh anak-anak perempuan pada umumnya. Permainan ini dimainkan oleh minimal 2 orang anak atau lebih secara bergiliran.

b.Alat dan bahan:

- 1) Bola pimpong atau bola kasti
Bola yang digunakan adalah bola pimpong atau bola kasti yang bisa melantun keatas dan melantun ke bawah.
- 2) Cikuciang
Cikuciang adalah sejenis kerang kecil yang berbentuk hati dan sedikit cembung sebesar kelereng, warna putih kecoklatan yang mengkilat. Cikuciang jumlahnya adalah 4-8 buah.
- 3) Lantai kayu, batu dan semen
Tempat bermain cikuciang ini diatas lantai yang datar dan keras seperti lantai kayu, bantu dan semen.

c. Teknik Permainan

- 1) Anak cikuciang sejumlah 4-8 buah di genggam dengan satu tangan yang aktif, bola ditaruh diatas genggam tangan kemudian bola tersebut dilambungkan keatas , setelah anak cikuciang di sebar kelantai permaian yang telah di tetapkan. Kemudian pemain cikuciang menangkap lantunan bola tersebut dari lantai.
- 2) Bola dilambungkan keatas.
- 4) Bola dilambungkan keatas minimal 50 centimeter diatas permukaan lantai.
- 3) Sebelum bola jatuh kelantai pemain mengambil cikuciang atau batu tersebut sesuai dengan aturan tingkat main (tergantung jumlah cikuciang yang dimainkan, jika jumlah
- 5) cikuciang ada 4 buah , maka setiap sekali lantunan bola, di ambil 1 cikuciang)
- 4) Setelah mengambil anak cikuciang sesuai tingkatan pemain menangkap lantunan bola.
- 5) kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang.

d. Aturan Permainan.

- 1) Permainan dimulai dengan suit/sitip/hom(jika lebih dari 2 orang), yang menang maka dia mulai duluan.
- 2) Permainan dihentikan jika lantunan bola tidak tertangkap atau lepas maka permainan dinyatakan mati, dan digilir kepada pemain berikutnya, jika permainan tersebut lebih dari 2 orang maka pemain berikutnya yang menang dan suit kedua.

e. Tujuan Permainan Cikuciang

Tujuan permainan cikuciang ini adalah bagi anak-anak untuk mengisi waktu luang mereka, agar tidak berkeliaran . Selain itu, untuk melatih ketangkasan ,kecepatan motorik anak-anak seperti mata, tangan dan insting.

f. Dampak Psikososial Bagi Anak-Anak

- 1) Terbentuknya jiwa kedisiplinan agar waktu tersebut tidak terbuang sia-sia.

- 2) Mampu menahan diri agar bisa bertahan dirumah.
- 3) Melatih jiwa kesabaran dalam menjalani kehidupan.
- 4) Aktif dan uji ketangkasan

15. Permainan Gasiang



Sumber: <https://bit.ly/3q8j527>



Sumber: <https://bit.ly/3whgmZT>

Suatu permainan Minangkabau yang ada di kecamatan kuranji Kota Padang Kanagorian Pauh IX. Gasiang terbuat dari kayu yang dilemparkan menggunakan seutas tali yang terjalin dengan padat dan keras yang dililitkan pada kepala gasiang.

Delima, Tisnawati, Herwati 89

a. Alat dan bahan ;

- 1) Gasing yang terbuat dari kayu yang ringan dan tidak terlalu keras dan tidak terlalu lunak (pohon waru, basuang) berbentuk kerucut bagian perut dan kerucut bagian atas dan ada kepala di tengah-tengahnya. Kerucut bagian perut pada ujungnya diberi sebuah paku atau besi pen yang runcing. Gasing ini bisa di modifikasikan dengan berbagai warna dan model sesuai dengan selera dari pemain gasing.
- 2) Tali. Tali yang digunakan tali plastic yang dijalin padat dan lentur, atau kain yang dijalin.

Permainan yang lazim dimainkan adalah main pingik (pingit) dengan aturan :

- 1) Lingkaran diatas tanah dengan diameter 50- 100 cm
- 2) Di tengah lingkaran di letakkan suatu benda yang terbuat selain dari batu dan bahan ringan lainnya, dengan mudah di keluarkan oleh lemparan gasing
- 3) Gasing siapa yang berhasil mengeluarkan benda tersebut maka dial ah pemenang dalam permainan gasing.
- 4) Bagi yang tidak mengeluarkan benda tersebut maka gasingnya dinyatakan mati dan gasingnya di letakkan didalam lingkaran sebagai pengganti dari benda tersebut (untuk dijadikan pingitan).
- 5) Sang pemenang melemparkan gasing ketengah untuk mengeluarkan gasing yang dinyatakan mati tadi keluar dari lingkaran, bagi gasingnya yang sudah keluar dari lingkaran maka gasingnya tersebut dinyatakan hidup kembali dan ikut mengeluarkan gasing yang masih mati.
- 6) Seandainya pemain yang hidup tadi gasingnya tidak berputar dinyatakan mati, dan jikalau berputar tetapi tidak keluar dari lingkaran maka dinyatakan mati , jika gasing yang dilemparkan mengeluarkan gasing yang mati dan dia mati ditengah lingkaran maka yang keluar dari lingkaran dinyatakan hidup, dan jika tidak ada yang keluar maka dinyatakan sama-mati dan permainan pun di ulang dari awal permainan dengan meletakkan benda asing di tengah lingkaran.

- 7) Pemain boleh memecahkan gasing yang mati dengan lemparan gasing sesuai dengan kemampuan lemparan dan gasing tersebut masih dinyatakan hidup jika keluar dari lingkaran dan berputar.

b. Tujuan Permainan Gasing

Tujuan Permainan gasing ini adalah salah satunya untuk mengisi waktu luang, menghindari permainan yang mengarah perjudian, meningkatkan jiwa prakarya, serta menciptakan jiwa teknik kerja yang rapi dan halus. Membunuh lawan dengan tepat sasaran (skill)

c. Dampak Psikososial Bagi Anak – Anak

- 1) Terciptanya jiwa untuk menghindari hal-hal buruk salah satunya judi.
- 2) Terbentuknya jiwa kreativitas dengan memanfaatkan sda (sumber daya alam) yang sudah terbuang.
- 3) Terbentuknya jiwa dalam mengerjakan sesuatu dengan rapi dan halus.
- 4) Membentuk kepribadian yang jujur dan sportifitas.

16. Tikuk



Sumber: <https://bit.ly/3bplArA>

a. Defenisi tikuk

Tikuk adalah suatu permainan tradisional yang ada di kecamatan Kuranji yang dimainkan oleh anak-anak perempuan pada umumnya. Permainan ini, yaitu batu kali yang kecil dan licin, dan diperkirakan permainan ini sudah ada semenjak zaman dahulu, sekaligus erat kaitannya dengan pemanfaatan sungai sebagai sumber ekonomi masyarakat.

b. Alat dan bahan

Alat dan bahan permainan tikuk adalah batu-batu kecil yang licin sebagai taruhan dan kuciang-kuciang, yaitu rumah siput yang besarnya kira-kira sebesar ujung telunjuk dan lantai yang datar

c. Peraturan permainan

Permainan tikuk dulu biasa dilakukan di teras rumah. Jika membutuhkan tanah, permainan ini harus dimainkan di halaman rumah atau di samping rumah yang tanahnya kering. Permainan ini bisa dimainkan sedikitnya oleh dua orang dan paling banyak empat orang. Pemain akan menentukan berapa banyak yang akan dipasang oleh masing-masing. Untuk menentukan pemain pertama dilakukan suit/ sitip terlebih dahulu. Permainan selesai apabila alat yang dijadikan permainan habis ditikuk. Pemenang permainan ini adalah yang paling banyak menangkap buah yang ditikuk.

d. Tujuan permainan

Tujuan permainan tikuk adalah Permainan tikuak batu bersifat edukatif karena mengasah kreatifitas dan daya pikir anak-anak perempuan, seperti latihan berhitung, membentuk jiwa yang sportif, latihan kekuatan mental, serta latihan ketangkasan.

e. Dampak psikososial bagi anak-anak

Dampak psikososial bagi anak adalah mengasah kreatifitas dan daya pikir anak-anak perempuan, seperti:

- 1) Latihan berhitung
- 2) Membentuk jiwa yang sportif

- 3) Latihan kekuatan mental untuk bertanding
- 4) Serta latihan ketangkasan.

f. Jenis-Jenis Permainan Tikuk

1) Tikuk Serak

Adalah permainan tikuk yang jumlah buahnya tidak dibatasi tergantung kesepakatan para pemain tikuk.

2) Tikuk Tujuh

Adalah Permainan tikuk yang jumlah buahnya ada 7 buah. Aturan main pada tikuk tujuh ini sesuai dengan tingkat pengambilan, mulai dari ambil 1 buah untuk gundu kemudian ambil 1,2,3 dengan cara gundu dilemparkan keatas dan di tangkap kembali setelah diambil buah.

Kemudian seluruh buah yang ditikuk tadi, di genggam dengan telapak tangan dilemparkan ketas dan di sambut dengan punggung tangan, kemudian diatur posisinya di punggung tangan, setelah itu dilemparkan kembali lalu di tikuk dengan telapak tangan, berapa yang tertangkap oleh tangan berarti itu yang dihitung hingga jumlah yang ditentukan.

Permainan mati atau gagal jika :

1. Jika pengambilan buah 1,2,3 tadi ketika penangkapan gundunya lepas.
2. Jika penangkapan buah tikuk dari punggung tangan tidak tertangkap semuanya.

17. Pacu Upih



Sumber: <https://bit.ly/3muVJWR>

a. Definisi

Pacu upih merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh anak nagori di Pauh IX, Kecamatan Kuranji. Permainan ini dimainkan secara berkelompok.

b. Alat dan Bahan

Upih atau palapah (pelepah) pohon pinang Arena bermain pacu upih adalah di tanah lapang atau sawah.

c. Peraturan Permainan

- 1) Pemain yang terdiri dari dua orang atau lebih berada di garis start dengan posisi dua orang duduk di upih dan tiga orang yang menarik upih (minimal satu orang yang duduk di atas upih dan satu orang yang menarik upih)
- 2) Pemain berlari sampai ke garis finish
- 3) Yang duluan sampai ke garis finish maka dia yang akan menjadi pemenang

d. Tujuan permainan

Tujuan dari permainan pacu upih pada anak adalah anak dapat mengisi waktu luang sehingga anak tidak berkeliaran. Selain itu dapat melatih kecepatan motorik dan kekuatan fisik anak dalam melakukan permainan.

e. Dampak psikososial bagi anak

- 1) Membentuk kekompakan antar tim
- 2) Meningkatkan rasa kesetiakawanan
- 3) Menumbuhkan rasa semangat berjuang
- 4) Melatih keseimbangan tubuh
- 5) Membentuk otot yang kuat

BAB VII

PENGEMBANGAN BUKU PERMAINAN TRADISIONAL MINANGKABAU TERHADAP OPTIMALISASI KECERDASAN PSIKOSOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH

Anak adalah tunas, potensi, dan generasi penerus cita-cita bangsa. Anak memiliki peran strategis dalam menjamin eksistensi bangsa dan negara di masa mendatang. Agar mereka mampu memikul tanggung jawab itu, mereka perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental, maupun spiritual.

Badan Statistik Amerika Serikat (2018) preverensi jumlah anak di dunia pada tahun 2018 jumlah penduduk dunia mencapai 7,53 miliar jiwa. Dari jumlah tersebut, terbanyak merupakan anak berusia 0-4 tahun, yakni mencapai 662 juta jiwa atau sekitar 8,7% dari total populasi, diikuti usia 5-9 tahun sebanyak 618 juta jiwa. Di Indonesia berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), saat ini terdapat 30,83 juta anak usia dini. Dari jumlah tersebut, 13,56% merupakan bayi (usia < 1 tahun), 57,16% yang merupakan balita (usia 1-4 tahun), serta 29,28% merupakan anak prasekolah (usia 5-6 tahun) (BPS, 2018). Di Sumatera Barat jumlah anak yang berusia 0 – 14 tahun adalah sebanyak 1.406.959 jiwa.

Masalah psikososial masih banyak terjadi pada anak usia prasekolah. Tujuan penelitian adalah menganalisis penerapan buku permainan tradisional minangkabau terhadap kecerdasan psikososial anak usia prasekolah. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest.

Penelitian dilakukan di beberapa Taman kanak-kanak di Kelurahan Kuranji. Sampel adalah Ibu dan anak prasekolah dengan jumlah sampel 123 orang. Intervensi berupa pemberian buku permainan tradisional minangkabau untuk stimulasi perkembangan psikososial selama ± 1 bulan. Uji statistik digunakan disesuaikan dengan uji paired t/ t dependen. Hasil penelitian didapatkan sebelum diberi intervensi rata-rata skor perkembangan psikososial anak 12,731, dari skor tersebut ditemukan 35,8% abnormal dan setelah diberi intervensi skor perkembangan psikososial menjadi 11,243, ditemui 13 % abnormal. Hasil uji statistik terdapat pengaruh yang signifikan intervensi pemberian buku permainan tradisional minangkabau dengan perkembangan psikososial anak prasekolah.

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara skor Perkembangan Psikososial anak sebelum diberi intervensi dibandingkan setelah mendapat intervensi, berupa buku permainan tradisional minangkabau. Ternyata dengan anak diberi permainan tradisional selama lebih kurang satu bulan di rumah dan di lingkungan sekitar dapat meningkatkan perkembangan psikososial anak, yang tadinya sebelum dilakukan intervensi didapatkan 35,8% anak mengalami keterlambatan atau mengalami gangguan perkembangan psikososial, setelah intervensi terjadi penurunan jumlah anak yang mengalami gangguan psikososial yaitu sebesar 13%. Namun angka yang Borderline juga masih terdapat sebanyak 10,6%. Anak yang mengalami gangguan ini perlu mendapat pengawasan ketat dari orang tua, selanjutnya perlu berkonsultasi pada ahlinya, seperti Psikolog atau di bawa ke tatanan pelayanan kesehatan agar kondisi ini tidak mempunyai dampak negatif terhadap perkembangan jiwa anak dimasa yang akan datang. Begitu juga anak yang kategori Borderline perlu mendapat perawatan yang serius dari orang tua dan orang-orang yang terdekat, agar tidak jatuh pada kondisi tidak normal. Jadi, terdapat pengaruh pemberian buku permainan tradisional minangkabau terhadap perkembangan psikososial anak pada usia prasekolah.

Buku ini diharapkan dapat meningkatkan berbagai dimensi

perkembangan anak diantaranya perkembangan kognitif, kreativitas, kerjasama, tanggung jawab, mengatasi konflik dalam bermain, perkembangan moral, termasuk perkembangan psikososial anak. Penelitian ini mengkonfirmasi bukti yang diberikan oleh penelitian sebelumnya tentang dampak intervensi berbagi buku pada perkembangan psikososial anak-anak. Buku permanan budaya minangkabau diharapkan dapat peningkatan berbagai dimensi perkembangan anak diantaranya perkembangan kognitif, kreativitas, kerjasama, dan perkembangan psikososial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2011). Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak. Salemba Medika.
- Agustia, D. R., Setyaningsih, W., & Suharno, B. (2021). Perkembangan Psikososial Anak Usia 3-4 Tahun di Daycare. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(3), 149–154. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i3.75>
- Baraja. (2016). Psikologi Perkembangan Tahapan dan Aspek-aspeknya dari 0 Tahun - akhir balik. Studia Press.
- Delima; Tisnawati. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan “Manjujai Anak” Terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Ibu dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Anak Usia 12 – 24 Bulan di Wilayah Belimbing Tahun 2018. Poltekkes Kemenkes RI Padang.
- Delima., Metti, Elvia., Irfan, A. (2018). Pendidikan Kesehatan “Manjujai Anak” Terhadap Pengetahuan Ibu dan Perkembangan Motorik Anak 12 – 24 Bulan “Ma nj ujai Child” Health Education on Mother Knowledge and Motor Development In 12-24 Months. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 3(2), 123–129. <https://doi.org/10.33757/jik.v3i2.240>
- Delima, & Tisnawati. (2021). Esensial Bermain Bagi Anak “Asah Perkembangan
- Delima, dkk.2022. Pengembangan Buku Permainan Tradisional Minangkabau terhadap Optimalisasi Kecerdasan Psikososial Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Basicedu* Vol. 6, No.6
- Motorik Halus Anak dengan Bermain” (R. . Helmizar, Abdullah (ed.); Pertama). Amerta Media.
- Faizah, N. R. (2017). Deteksi Dini dan Stimulasi Tumbuh Kembang Anak. Hastuti, D. (2014). Stimulasi Psikososial Pada Anak Kelompok Bermain dan Pengaruhnya Pada Perkembangan Motorik, Kognitif, Sosial Emosi, dan Moral/Karakter Anak. *Jurnal Institut Pertanian Bogor*.
- Helmizar; Sawirman; Rahmy, H. A. (2021). “Manjujai” Pola Pengasuhan Anak Agar Tumbuh Sehat, Cerdas dan Bertaqwa, Edisi ke -2 (Edisi 2). BKKBN Sumatera Barat.
- Helmizar, B. S. (2016). Keberlanjutan Efek Suplemntasi Gizi dan

- Stimulasi Psikososial Manjulai Sewaktu Usia Kurang 2 Tahun terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia 3-5 Tahun (a follow up study). Universitas Andalas.
- Hurlock. (2016). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Mutia. (2016). Katalog Permainan Tradisional Anak Sumatra Barat Dipulau Punjung Dharmasraya. In Musium Adhiwarman.
- Nugroho, A. (2015). Permainan Tradisional Anak – Anak Sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis. In Universitas Sebelas Maret.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rudiati, Tumirah, S. (2015). Perbedaan Perkembangan Psikososial antara Anak TK dengan Paly Group dan Tanpa Play Group. . . *Jurnal. Poltekkes Kemenkes Surabaya*.
- Santrock, J. W. (2017). *Perkembangan Anak Jilid 1* (Alih Bahasa : Mila Rachmawati dan Anna Kuswati). Erlangga.
- Sari, Y. P., & Nurrizati. (2018). Kemas Ulang Informasi Jajanan Tradisional di Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 7(1), 168–180.
- Soedjatmiko. (2016). Stimulasi Dini Pada Bayi dan Balita. Multiply.Com.
- Soetjningsih. (2016). *Tumbuh Kembang Anak* (2nd ed.). EGC.
- Soetjningsih. (2016). *Tumbuh Kembang Anak*. EGC.
- Utami, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Bubybus Pada Gadget Terhadap Kemampuan Literasi Awal Pada Anak Kelompok A di PAUD IT Fathiyah. 299–307.
- Utami, R. B. (2017). Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Taman Kanak – Kanak Pertiwi Tiripan Berbek Nganjuk. STIKes Satria Bhakti Nganjuk.
- Windasari. Hasan, Y. (2019). Penggunaan Media Slime untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Cerebral Palsy di SLB 1 Panti , Pasaman Timur , Padang. 4(1), 95–102.

- Wowiling, F.E. Ismanto, A.Y. Babakal, A. (2017). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah Akibat Hospitalisasi di Ruang Irina E Blu RSUP. Prof. Dr. R. D. Kandou Manado (Vol. 000).
- Yanti, Nofvi., Yuliyanti, Dwi., Wetty S, N. N. (2015). Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Pemanfaatan Media Gambar di Raudhatul Athfal Al Hikmah Bandar Lampung. *NASPA Journal*, 42(4), 1–15. <https://doi.org/10.1017/CB09781107415324.004>
- Yus, A. (2015). Model Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Grup.
- Yusriana. (2014). Kiat-Kiat Menjadi Guru PAUD yang Disukai Anak-anak. Diva Press.

BIODATA PENULIS



Ns. Delima, S.Pd, S.Kep, M.Kes

Penulis lahir di Sedinginan tanggal 18 April 1968 sekarang menjadi staf pengajar di Poltekkes Padang Jurusan Keperawatan sejak tahun 2000, menamatkan kuliah DIII Keperawatan Padjajaran Bandung, S1 Universitas Negeri Padang Peminatan Bimbingan Konseling, S1 Keperawatan + Pendidikan Profesi Ners di STIKes Alifah Padang, S2 Universitas Gadjah Mada Yogyakarta Peminatan Kesehatan Ibu dan Anak-Kespro. Saat ini sedang mengikuti Pendidikan Doktorat di Universitas Negeri Padang dengan Program Studi Bimbingan Konseling. Aktivitas penulis saat ini mengajar pada jenjang pendidikan Diploma III, dan Sarjana Terapan Keperawatan di Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Padang dengan mata kuliah yang diampu diantaranya Keperawatan Anak, Keperawatan Dasar dan Psikologi Kesehatan. Penulis juga aktif melakukan berbagai penelitian dalam bidang Keperawatan Anak, khususnya upaya menstimulasi perkembangan anak, meliputi perkembangan motorik, perkembangan bahasa anak dan perkembangan psikososial anak, juga aktif menulis artikel ilmiah di berbagai jurnal nasional terakreditasi Kemenristekdikti, dan melakukan pengabdian masyarakat dibidang Ilmu kesehatan/ Keperawatan Anak. Jalin kerjasama dengan penulis via Email: delima.irfan.dea@gmail.com.

BIODATA PENULIS



Ns. Tisnawati, S.St, S.Kep, M.Kes

Penulis lahir di Agam Propinsi Sumatera Barat tanggal 16 Juli 1965 menamatkan kuliah DIII Keperawatan di Akademi Keperawatan Depkes Padang tahun 1987, Tahun 1988 sampai sekarang bekerja sebagai staf pengajar di Akper Depkes Padang (sekarang Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Padang). Tahun 1998 mendapatkan kesempatan menempuh pendidikan D IV Perawat Pendidik (peminatan Keperawatan Anak) di Fak Kedokteran USU Medan, tahun 2004 dikirim sebagai tugas belajar/ melanjutkan pendidikan S2 ke Universitas Gadjah Mada Yogyakarta Fakultas Kesehatan Masyarakat dengan Peminatan Manajemen Pelayanan Kesehatan, tahun 2016 diberi kesempatan menempuh pendidikan S1 Keperawatan dan Pendidikan Profesi Ners di STIKes Alifah Padang. Selama pengabdianya di Akper Depkes Padang (sekarang Poltekkes Kemenkes Padang) telah mengikuti berbagai seminar Nasional dan Internasional, baik sebagai peserta atau pemakalah. Beberapa karya tulisnya telah diterbitkan di jurnal nasional seperti Jurnal Menara Ilmu , Jurnal Esiklopedia, Jurnal Florence Nightingale, Jurnal Sehat Mandiri serta Jurnal Internasional Malaysia dan lain-lain, serta giat melakukan penelitian dan pengabdian kemasyarakat di bidang kesehatan/ keperawatan anak.

BIODATA PENULIS



Herwati, SKM, S.Kep, M.Biomed

Penulis lahir di Padang, 12 Mei 1962. Saat ini penulis tinggal di Bandar Purus No 60 Padang, Padang Barat, Kota Padang. Pendidikan tinggi ditempuh mulai SD Negeri No 47 Padang, SMP Negeri No 1 Padang, SMA Negeri No 2 Padang (Lulus 1981), S-1 di Program Studi Kesehatan

Masyarakat Universitas Andalas Padang, Program Studi Keperawatan Alifah Padang, dan Pascasarjana di Universitas Andalas Padang dengan bidang peminatan ilmu Biomedik (lulus 2008). Aktivitas penulis saat ini selain mengajar pada jenjang diploma III, dan sarjana terapan keperawatan di jurusan keperawatan Poltekkes Kemenkes Padang. Jalin kerjasama dengan penulis via Email herwati60en@gmail.com