

## **Menstimulasi anak usia 5-6 tahun untuk memecahkan masalah dengan kegiatan permainan tradisional dirumah bersama orang tua siswa RA Ar-Rayhan jati mekar kota bekasi**

**Halim Mahtu Syadiah<sup>1</sup>, Rizawati<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca sakti Kota Bekasi

<sup>2</sup>Program Pasca Sarjana, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

e-mail: [halimahsadiyah59@gmail.com](mailto:halimahsadiyah59@gmail.com)

### **Abstrak**

Peran guru dalam menstimulus anak usia 5-6 tahun untuk memecahkan masalah dalam kegiatan permainan tradisional bersama orang tua siswa RA Ar- Rayhan sudah baik dan sangat penting karena adanya menstimulus anak usia 5-6 tahun untuk memecahkan masalah dalam kegiatan permainan tradisional dirumah bersama orang tua siswa RA Ar- rayhan maka perkembangan memecahkan masalah pada anak berjalan dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dimasa pandemi ini dalam menstimulus perkembangan anak usia 5-6 tahun untuk memecahkan masalah dalam kegiatan permainan tradisional. Metode penelitian yang digunakan kualitatif Dekriptif. Subjek penelitian adalah anak dan orang tua kelompok B di RA Ar- Rayhan. Teknik pengumpulan data hasil observasi dan wawancara tertutup menggunakan quisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menstimulus anak usia 5-6 tahun untuk memecahkan masalah dalam kegiatan permainan tradisional bersama orang tua siswa RA Ar- Rayhan sudah berperan aktif dalam memberikan rangsangan stimulus memecahkan masalah dengan menggunakan kegiatan permainan tradisional yaitu dengan cara bermain petak umpat, congklak, gundu/ kelereng, engklek, bakiak dan lain- lain. Dalam pengembangan memecahkan masalah ditunjukkan pada sikap anak dalam mentaati peraturan permainan yang disepakati bersama. Adapun karakter yang dapat dibentuk dari permainan tradisional adalah kerja sama, jujur, tanggung jawab, kerja keras, sportif dan toleransi. Diharapkan dengan menstimulus perkembangan memecahkan anak usia 5-6 tahun dalam permainan tradisional dirumah bersama orang tua siswa RA Ar- rayhan dapat mengembangkan perkembangan memecahkan masalah pada anak dengan baik dan menciptakan karakter- karakter anak bangsa yang berbudi luhur.

**Kata kunci:** Pengembangan memecahkan masalah pada anak dalam permainan tradisional

### **Abstract**

The role of the teacher in stimulating children aged 5-6 years to solve problems in traditional game activities with the parents of RA Ar-Rayhan students is good and very important because it stimulates children aged 5-6 years to solve problems in traditional game activities at home with parents RA Arrayhan students then the development of solving problems in children goes well. The purpose of this study was to determine the role of parents during this pandemic in stimulating the development of children aged 5-6 years to solve problems in traditional game activities. The research method used is descriptive qualitative. The research subjects were the children and parents of group B in RA Ar-Rayhan. The technique of collecting data from observations and closed interviews uses a questionnaire. The results showed that stimulating children aged 5-6 years to solve problems in traditional game activities with the parents of RA Ar-Rayhan students had played an active role in providing stimulus stimulation to solve problems using traditional game activities, namely by playing hide and seek, congklak, gundu. / marbles, engklek, clogs and others. In the development of solving problems, it is shown in the attitude of the child in obeying the rules of the game that are mutually agreed upon. The characters that can be formed from traditional games are cooperation, honesty, responsibility, hard work, sportsmanship and tolerance. It is hoped that by stimulating the development of

solving children aged 5-6 years in traditional games at home with the parents of RA Arrayhan students can develop the development of solving problems in children well and create the characters of virtuous national children.

**Keywords:** Development of solving problems in children in traditional games

## PENDAHULUAN

Dalam pendidikan anak usia dini saat ini berdasarkan surat edaran mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* dimana dinyatakan bahwa proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dilakukan bervariasi antar siswa, sesuai kondisi masing-masing dan mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas dari rumah.

Jika saat ini anak usia dini harus belajar melalui pembelajaran daring/ jarak jauh kemungkinan ada beberapa aspek yang berkembang dan ada pula yang tidak berkembang, dikarenakan pada setiap kemampuan anak itu berbeda- beda dalam menangkap atau mencerna pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan ketentuan tersebut sangatlah berpengaruh pada proses belajar anak usia dini. Usia dini adalah waktu untuk menstimulasi perkembangan anak dengan cara dibantu oleh beberapa faktor yaitu keluarga, sekolah dan lingkungan.

Dalam ketentuan tersebut sudah pasti memberikan dampak kurang baik untuk perkembangan anak. Misalnya anak lambat dalam memahami pelajaran, kurang sabar, mudah panik, kurang kreatif dan beresiko terhadap perkembangan psikologi anak.

Untuk itu, solusi dari permasalahan ini ialah harus adanya kerjasama dengan beberapa pihak yaitu guru dan orang tua untuk dapat menstimulasi perkembangan anak yang terutama ialah perkembangan pemecahan masalah agar aspek perkembangan anak yang tidak dapat dilakukan disekolah akan tetapi dapat dilakukan dirumah, dengan adanya penanganan tersebut, diharapkan anak usia dini saat ini dapat memecahkan masalahnya sendiri dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu dapat berkembang dengan baik dan sesuai harapan.

Menstimulus adalah rangsangan yang dilakukan sejak bayi baru lahir (bahkan sebaiknya sejak di dalam kandungan) dilakukan setiap hari, untuk merangsang semua sistem indera (pendengaran, penglihatan, perabaan, pembauan, pengecap). Selain itu harus pula merangsang gerak kasar dan halus kaki, tangan dan jari-jari, mengajak berkomunikasi, serta merangsang perasaan yang menyenangkan bayi dan anak-anak.

Stimulasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang kurang kasih sayang dan kurang stimulasi akan mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya serta kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Stimulasi yang diberikan pada anak selama tiga tahun pertama (*golden age*) akan memberikan pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan otaknya dan menjadi dasar pembentuk kehidupan yang akan datang.

Semakin dini stimulasi yang diberikan, maka perkembangan anak akan semakin baik. Semakin banyak stimulasi yang diberikan maka pengetahuan anak akan menjadi luas sehingga perkembangan anak semakin optimal. Disebutkan juga bahwa jaringan otak anak yang banyak mendapat stimulasi akan berkembang mencapai 80% pada usia 3 tahun. Sebaliknya, jika anak tidak pernah diberi stimulasi maka jaringan otak akan mengecil sehingga fungsi otak akan menurun. Hal inilah yang menyebabkan perkembangan anak menjadi terhambat.

Menurut (dr. Kusnandi Rusmi, Sp. A (k) MM, 2010), Stimulasi adalah upaya orang tua atau keluarga untuk mengajak anak bermain dalam suasana penuh gembira dan kasih sayang. Aktifitas bermain dan suasana cinta ini penting guna merangsang seluruh sistem indera, melatih kemampuan motoric halus dan kasar, kemampuan berkomunikasi serta perasaan pikiran si anak. Seperti di jelaskan pakar dan konsultan tumbuh kembang anak.

Menurut Siswono, 2004 stimulasi adalah suatu upaya merangsang anak untuk memperkenalkan suatu pengetahuan ataupun keterampilan baru ternyata sangat penting dalam upaya peningkatan kecerdasan anak.

Menurut Suherman, 2000 Stimulasi juga dilakukan orang tua (keluarga) setiap ada kesempatan atau sehari-hari. Stimulasi disesuaikan dengan umur dan prinsip stimulasi.

Dalam memecahkan masalah pada anak usia dini terdapat pada aspek perkembangan kognitif anak, artinya Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, mengembangkan magi- nasi, mengenalkan anak pada alam, kreatifitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.

Menurut Cambridge Cognition, kognisi memiliki dasar fisik di otak dengan lebih dari 100 miliar sel saraf di otak manusia yang sehat. Masing-masing dapat memiliki hingga 10.000 koneksi dengan sel saraf lain yang disebut neuron. Semua ini menjadikannya organ yang sangat rumit.

Kognisi pada dasarnya mengontrol pikiran dan perilaku dan diatur oleh sirkuit otak terpisah yang didukung oleh sejumlah sistem neurotransmitter.

Adapun beberapa contoh dalam pemecahan masalah ialah: Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis), Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil), Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb), Mengetahui konsep banyak dan sedikit, Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/ anak/ teman), Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan Mengenal pola (misal, AB- AB dan ABC- ABC) dan mengulanginya

Mengenang di era tahun 90-an terdapat momen-momen menyenangkan yang tak bisa dilupakan permainan dijadikan sebagai sarana rekreasi untuk mencapai kesenangan. Permainan tradisional dipercaya mengandung nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Kurniati (2016: 2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. seperti ingin mencari kabar tentang sanak saudara yang jauh kita harus pergi ke telepon umum atau wartel, untuk menonton TV harus bersama-sama karena pada masa itu yang memiliki TV hanya beberapa, butuh waktu yang panjang untuk melihat hasil sebuah foto, dan beberapa permainan pula yang menyenangkan membuat hati lebih puas karena sebagian permainan harus dibuat sendiri.

Mengingat kembali pada tahun 2000 saat ini ada pepatah mengatakan bahagia itu tidak perlu mahal. Itulah kata yang pas untuk menggambarkan masa kecil kita. Berlanjut pada tahun 2007 secara resmi android 1.0 dirilis ke public dan membuat game aplikasi yang lebih atraktif atau menarik untuk anak bahkan khalayak muda atau tua sangat tertarik, sehingga anak kecil zaman now bisa dikatakan bahagia jika bisa main game online di gadget keluaran baru yang tentu harganya tak semurah harga satu butir kelereng.

Adapun permainan tradisional adalah sebuah permainan turun menurun dari nenek moyang yang didalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya.

Menurut James dan Andjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantar anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun menurun, serta banyak mempunyai variasi.

Menurut montolalu dkk, dalam jawati (2013: 254) permainan tradisional memiliki manfaat bagi anak, antara lain; memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indera dan sebagai media terapi.

Secara garis besar, permainan tradisional sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak sebagai pribadi maupun makhluk sosial. Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan Bahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. Bermain selain bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat besar bagi perkembangan secara keseluruhan.

## **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa narasi yang bersumber dari aktivitas wawancara, pengamatan, pengalihan dokumen. Untuk dapat menjabarkan dengan baik tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, dan pengecekan keabsahan temuan dalam suatu proposal dan atau laporan penelitian diperlukan pemahaman yang baik tentang masing-masing konsep tersebut. Hal ini penting untuk memastikan bahwa jenis penelitian sampai dengan pengecekan keabsahan temuan yang dituangkan dalam proposal dan laporan penelitian telah sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah yang dipersyaratkan. Pada artikel ini disajikan contoh-contoh riil pemaparan pendekatan dan jenis penelitian sampai dengan analisis data penelitian kualitatif.

Penelitian ini dilakukan di RA Ar-rayhan jati mekar jati asih kota bekasi dalam waktu sekitar 1 bulan yaitu pada bulan Agustus. penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dengan pengamatan pada perilaku anak yang sering mendapatkan stimulus tentang pemecahan masalah dalam kegiatan permainan tradisional. Dalam pengamatan ini akan dilihat menstimulasi anak usia 5-6 tahun dalam memecahan masalah sebagai variabel X dan permainan tradisional dengan orang tua sebagai variabel Y. Objek dalam penelitian ini adalah anak dan orang tua dari RA Ar-rayhan kelompok B berjumlah yang terdiri atas 5 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Jadi populasi yang akan diteliti adalah kelompok B dengan jumlah keseluruhan 12 siswa. Dalam penelitian ini teknik analisis yang akan dilakukan yaitu dengan mengumpulkan video/fakta yang ada, kemudian di hubungkan dengan teori yang akan dipakai dalam penelitian.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Pelaksanaan menstimulasi anak usia 5-6 tahun untuk memecahkan masalah dalam kegiatan permainan tradisinoal di RA Ar- Rayhan jati mekar kota bekasi.**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tertutup menggunakan quisioner dapat dianalisis dengan jelas bagaimana pelaksanaan menstimulasi anak usia 5-6 tahun untuk memecahkan masalah dengan kegiatan permainan tradisional di RA Ar- rayhan jati mekar kota Bekasi, yaitu sebagai berikut:

1. Bantu anak untuk menemukan jawaban dan solusi mereka sendiri.  
Dengan membantu anak menemukan jawaban dan solusi mereka sendiri, orang tua berarti telah membantu anak untuk merasa percaya diri dengan kemampuan mereka dan mampu mengatasi masalah tersebut.
2. Ajari anak bagaimana mereka dapat "bertahan" dari perasaan sulit atau tidak menyenangkan.  
Ada saatnya anak marah, kecewa dan sedih sehingga membuat mereka merasa tidak nyaman, dalam situasi yang seperti ini anak perlu belajar bertahan dengan cara mengelola perasaan tersebut dengan baik.
3. Pahami perasaan anak ketika anak belum berhasil mencapai sesuatu yang diinginkannya.  
Anak-anak akan senang apabila orang tua dapat memahami perasaannya. Maka apabila anak belum berhasil mencapai sesuatu yang diinginkannya sebaiknya orang tua belajar memahami perasaan tersebut dan mendukung solusi yang ditemukannya.

4. Cobalah untuk fokus pada kemampuan anak dengan tidak memaksakan kehendak orang tua.  
Sediakan waktu untuk mendengarkan pendapat anak dan hindari memberikan solusi sesuai keinginan orang tua. Usahakan tidak memberikan solusi di awal sebelum anak mencoba untuk menemukan solusi sendiri.
5. Dorong anak untuk berpikir, merencanakan, dan menilai kembali sebelum bertindak, orang tua membantu anak mengembangkan keterampilan hidup dengan mengajarkan mereka bahwa pemecahan masalah adalah proses yang berkelanjutan yang tidak didapatkan secara instan. Maka orang tua perlu mendorong anak agar dapat memikirkan terlebih dahulu apa yang akan ia lakukan
6. Berikan pujian pada anak.  
orang tua sebaiknya memberikan pujian apabila anak mampu memecahkan masalah yang ditemuinya dan juga berikan motivasi apabila anak belum mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.

### **Keadaan perilaku anak usia 5-6 tahun siswa RA Ar- rayhan setelah dilakukan stimulasi perkembangan memecahkan masalah dalam kegiatan permainan tradisional.**

Dari hasil observasi, terhadap menstimulus perkembangan anak dalam memecahkan masalah dalam kegiatan permainan tradisional peneliti melihat adanya perubahan siswa yang terjadi atas sikap anak yang telah terstimulus sesuai dengan aspek perkembangan memecahkan masalah. Dari kegiatan permainan tradisional untuk meningkatkan aspek perkembangan anak dalam memecahkan masalah tersebut nampak sebuah perubahan sikap perilaku yang diperoleh setelah dilakukan stimulus, hampir seluruh siswa yaitu dengan sampel yang diteliti yaitu 12 siswa mendapatkan rata- rata nilai baik.

Walaupun terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi rata- rata baik kurang lebih banyak diperoleh siswa dari pada nilai baik atau sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional bersama orang tua dirumah memiliki nilai yang cukup besar dalam meningkatkan perkembangan memecahkan masalah pada anak, karena melalui permainan tradisional tersebut lah anak dapat terstimulus dengan baik.

### **Peranan orang tua dalam menstimulus perkembangan memecahkan masalah pada anak melalui kegiatan permainan tradisional di RA Ar- rayhan.**

Peran orang tua dalam perkembangan ini sangatlah berpengaruh dalam perkembangan memecahkan masalah pada masa daring saat ini. Selain untuk menggantikan peran guru disekolah orang tua juga adalah sekolah pertama bagi anak- anaknya. Karena anak akan meniru apa yang orang tua contohkan kepada anaknya. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh baik dari observasi maupun hasil wawancara maka menstimulus anak usia 5-6 tahun untuk memecahkan masalah dalam kegiatan permainan tradisional di RA Ar- rayhan adalah:

1. Sebagai pembimbing membantu anak untuk merasa percaya diri dengan kemampuan mereka dan mampu mengatasi masalah tersebut.
2. Sebagai pengamat agar saat anak marah, kecewa dan sedih sehingga membuat mereka merasa tidak nyaman orang tua dapat menyakinkan anak untuk tetap bertahan dengan cara mengelola perasaan tersebut dengan baik.
3. Sebagai pemecah masalah apabila anak belum berhasil mencapai sesuatu yang diinginkannya sebaiknya orang tua belajar memahami perasaan tersebut dan mendukung solusi yang ditemukannya.
4. Sebagai pendorong agar anak dapat berpikir, merencanakan, dan menilai kembali sebelum bertindak.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam menstimulus anak usia 5-6 tahun untuk memecahkan masalah dalam kegiatan permainan tradisional di rumah bersama orang tua siswa RA Ar- rayhan sangatlah membantu karena dalam kegiatan

tersebut anak dapat meningkatkan perkembangan memecahkan masalah dengan baik. Anak diajak untuk menemukan jawaban dan solusi mereka sendiri, anak diajari bagaimana mereka dapat “bertahan” dari perasaan sulit atau tidak menyenangkan, anak belajar memahami perasaan ketika anak belum berhasil mencapai sesuatu yang diinginkannya, belajar fokus untuk mengenali kemampuannya dan mempelajari bagaimana harus berpikir, merencanakan dan menilai kembali sebelum bertindak.

Dari kegiatan tersebutlah anak dapat memecahkan masalahnya dengan baik karena di dalam permainan tradisional tersebut anak dapat mengembangkan keterampilan sosialnya, memiliki nilai positif kepada siswa untuk belajar bersaing dengan sehat, dapat mengembangkan proses interaksi sosial seperti bercakap- cakap antar pemain, anak dapat mengenal fungsi sosial dari berbagai pekerjaan nyata disekitarnya, selain dapat mengembangkan perkembangan memecahkan masalah permainan tradisional juga mampu mengembangkan aspek perkembangan yang lain, bahan yang digunakan untuk membuat permainan tradisional mudah didapatkan dan permainan tradisional sangatlah mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan.

Adapun permainan yang dapat menstimulus perkembangan memecahkan masalah pada anak yaitu seperti permainan petak umpat, congklak, gundu/ kelereng, engklek, bakiak dan lain- lain.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Rektor Universitas Panca sakti, ketua prodi pendidikan anak usia dini, guru, orang tua atau wali murid anak didik RA Ar- rayhan jati mekar jati asih kota bekasi dan teman- teman seangkatan prodi paud Universitas Panca Sakti sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan sebaik- baiknya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. Januari- Juli 2012. *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Sosial Budaya 2 (1) :156
- Jean Piaget, 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif* . Jakarta: Gramedia
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak* Jakarta. Prenamedia Gruop
- Mulyani, S. 2013. 45 *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Legendaris Publishing
- Murani, Yuliani & Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Paud*. Jakarta: PT INDEKS.
- Sujiyono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&/D*. Bandung: Afabeta
- Sunariyadi, N. S. (2021). *Implikasi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penumbuh kembangan Karakter Anak Usia Dini*. Universitas Udayana: Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*: Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Yulianty, R. 2012. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara