

BAB II

PERMAINAN ANAK

A. Definisi Bermain

Permainan anak merupakan sebuah gejala sosial kehidupan yang sebenarnya sudah menjadi perhatian para ilmuwan sosial. Namun menariknya belum ada kesepakatan tentang definisi dari “permainan” itu sendiri, padahal dalam kajian ilmiah setiap konsep harus jelas maknanya, agar dapat terbangun pengetahuan yang sistematis tentang gejala yang dipelajari. Oleh karena itu tidak mudah sebenarnya untuk membicarakan dan menganalisis fenomena permainan anak ketika perangkat konseptual yang diperlukan juga belum berkembang.¹

Dalam hal ini untuk membangun perangkat konseptual untuk menganalisis permainan anak-anak khususnya di Indonesia atau untuk mengemukakan sebuah definisi tentang yang dimaksud dengan “permainan”, istilah tersebut dapat didefinisikan dengan berbagai macam sudut pandang yang berbeda. Namun demikian merujuk pada pendapat Huizinga lewat bukunya *Homo Ludens*, ia mendefinisikan permainan sebagai berikut: permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai

¹ Sukirman Dharmamulya dkk., *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), 19.

oleh perasaan tegang dan gembira dan kesadaran “lain daripada kehidupan sehari-hari”.²

Dengan definisi ini, maka berbagai macam kegiatan manusia sebenarnya mengandung unsur “bermain”. Hanya saja yang membedakan ialah perspektif seseorang dalam memandang setiap “permainan”. Karena “bermain” dan “permainan” menurut para ahli memang bisa dilihat dan dikaji dari berbagai macam perspektif, misalnya perspektif fungsional, perspektif psikologi, perspektif permainan dan ada juga perspektif adaptasi. Namun dalam hal ini penulis tidak memaparkan secara detail mengenai berbagai macam perspektif yang telah disebutkan diatas. Hanya saja hal itu penulis munculkan sebagai sebuah gambaran dalam membahas konseptual “permainan”.

Secara bahasa permainan berasal dari kata “main”, yang mendapat imbuhan pe- dan akhiran -an. Kata permainan merupakan bentuk kata benda dari ‘main’. Sebagai kata kerjanya yaitu ‘bermain’, sebagai kata benda ‘permainan’³ (game), dan atau ‘mainan’ (toy). Manakala game mungkin dapat diartikan sebagai pertandingan, tetapi makna yang muncul dibenak kita jika menggunakan kata ‘pertandingan’ kemudian dikaitkan dengan anak, maka kita akan mendapatkan pemahaman yang sedikit sulit. Akan lebih baiknya bila game itu dimaknai sebagai permainan, yang ketika dikaitkan dengan anak menjadi mudah dipahami.

² Johan Huizinga, *Homo Ludens*, terj. Hasan Basari (Jakarta: LP3ES, 1990), terj., 39.

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: , 1956), 550.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua ada yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuatnya menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan dirasa tidak terlalu bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain merupakan hal penting bagi seorang anak, permainan dapat melatih ketrampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Bagi anak-anak, bermain bukanlah sebagai cara untuk main-main, akan tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Karena di dalam bermain itulah anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang serta dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan, yang semuanya itu dapat dilakukan melalui

kegiatan bermain. Kegiatan ini terus dirangsang agar simpul-simpul syaraf pada otak tidak menjadi vakum.⁴

Menurut Hurlock, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bagi anak-anak, bermain merupakan aktifitas yang dilakukan atas dasar keinginan mereka sendiri, bukan karena paksaan atau harus memenuhi tujuan ataupun keinginan orang lain. Anak juga memandang bermain sebagai suatu kegiatan yang tidak memiliki target, oleh karena itu mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapanpun mereka mau.

Siedentop, Herkowitz berpendapat bahwa bermain adalah aktifitas jasmani yang dilakukan secara sukarela, terpisah antara lingkup dan keluasannya, secara ekonomi tidak produktif, peraturan dapat ditentukan oleh para peserta/pemain, dan bersifat fiktif.⁵ Artinya dengan bermain anak dapat terbantu mengembangkan seluruh potensi yang mereka miliki baik fisik, psikomotorik, kognitif, maupun afektifnya.

Sedangkan menurut Drijakara menyatakan bahwa bermain adalah gejala manusia yang merupakan aktifitas dinamika manusia yang dibudayakan. Selanjutnya ia menyatakan bahwa bermain bukan hanya merupakan aktifitas jasmani saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika, dan bahasa. Sehingga dalam

⁴ Dwi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain* (Yogyakarta: Diva Press, 2008), 23.

⁵ Sukintaka, *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: FPOK IKIP, 2008), 14.

bermain dibutuhkan keterpaduan antara fisik dalam hal ini aktifitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan dan lain-lain. Menurut Drijakara dalam bermain harus ada dua watak yaitu eros dan agon. Eros dalam arti bahwa bermain hendaknya didasari rasa senang/cinta terhadap komponen yang ada dalam bermain itu sendiri seperti teman bermain, sarana dan prasarana bermain, waktu bermain, situasi bermain dan sebagainya. Sedang agon berarti perjuangan untuk mengalahkan segala tantangan/kesulitan hambatan atau permasalahan dalam bermain.⁶ Dalam bermain anak pasti menghadapi berbagai tantangan baik dari dalam diri sendiri maupun dari luar dirinya. Tantangan dari dalam misalnya keadaan fisiknya atau psikisnya, sedangkan dari luar dapat berasal dari teman dan lawan mainnya, situasinya, sarana dan prasarana bermain, penonton, dan lain-lain. Tantangan ini hendaknya dapat diatasi oleh anak dengan sungguh-sungguh dan sekuat tenaga melalui fisik maupun psikis. Dua watak inilah yang harus disandang oleh anak dalam bermain.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Karena bermain akan menguatkan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, psikomotorik, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Dalam permainan anak akan mendapatkan perkembangan tubuh dan jiwa yang ia butuhkan. Oleh karena itu bermain merupakan salah satu kebutuhan jasmani maupun rohani anak, dimana memaksakan kehendak anak untuk tidak bermain merupakan salah satu pengabaian terhadap perkembangan potensi anak.

⁶ Ibid, 15.

Bahasan mengenai perkembangan potensi anak, kehendak anak untuk bebas dalam segala hal khususnya bermain, dan kebebasan anak dalam pendidikan, merupakan sebuah topik yang menarik untuk dibicarakan. Dimana ketika kita lihat dari sisi kemanusiaan, kebebasan yang diperoleh individu ‘anak’ dalam mengembangkan potensi mutlak diperlukan. Hal ini dilakukan agar kelak pertumbuhan dan perkembangan individu menjadi seimbang antara perkembangan jasmani dan rohani. Bentuk keseimbangan perkembangan jasmani dan rohani ini yang dijadikan dasar pijakan bagi para ahli pendidikan untuk memahami keadaan anak-anak. Selain itu juga memaksakan kehendak anak juga merupakan tindakan yang dapat mengganggu tumbuh kembangnya anak.

B. Karakteristik Permainan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanna Miliar et al; Garvey; Rubin; Fein; dan Venderberg diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan yaitu :

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif.
3. Fleksibilitas yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktifitas yang lain.
4. Lebih menekankan kepada proses yang berlangsung daripada hasil akhirnya.

5. Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil.
6. Mempunyai kualitas pura-pura, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari.⁷

Bermain pada masa anak-anak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakan dengan permainan orang dewasa, menurut Hurlock karakteristik permainan pada masa anak-anak adalah sebagai berikut:⁸

1. Bermain dipengaruhi oleh tradisi

Anak kecil menirukan permainan anak yang lebih besar, yang menirukan dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan kegenerasi selanjutnya.

2. Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan

Sejak masa bayi hingga masa pematangan, beberapa permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada masa usia lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi dan jenis kelamin. Kegiatan bermain ini sangat populer secara universal dan dapat diramalkan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi masa tahun anak-anak ke dalam tahapan yang lebih spesifik.

3. Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia

⁷ Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan*, 16-17.

⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang kehidupan*, terj. Meitasari Tjandrasa (Surabaya: Erlangga, 1995), 322-326.

Ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak secara bertahap berkurang dengan bertambahnya usia anak. Anak yang lebih besar kurang memiliki waktu untuk bermain dan mereka ingin menghabiskan waktunya dengan cara menimbulkan kesenangan terbesar. Dengan meningkatnya lingkungan perhatian, mereka dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan bermain yang lebih panjang ketimbang melompat dari satu permainan kepermainan yang lain seperti yang dilakukan oleh anak yang berusia lebih muda. Anak-anak cenderung meninggalkan permainan karena telah bosan atau menganggap permainan itu terlalu kekanak-kanakan.

4. Bermain menjadi lebih sosial dengan meningkatnya usia

Dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak-anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak-anak mencapai usia sekolah, kebanyakan mainan mereka adalah sosial, seperti yang ada dalam permainan yang membutuhkan kerjasama, tetapi hal ini dilakukan apabila mereka telah memiliki kelompok dan bersamaan dengan itu, timbul kesempatan untuk belajar berteman dengan cara sosial.

5. Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia

Pada fase prasekolah, anak menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermain, setelah menjadi anggota kelompok, semua berubah. Mereka ingin bermain dengan kelompok kecilnya itu dimana anggotanya memiliki perhatian yang sama dan permainannya menimbulkan kepuasan tertentu bagi mereka.

6. Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin

Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk masa sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.

7. Permainan masa kanak-kanak berubah menjadi tidak formal menjadi formal

Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal. Mereka bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka inginkan dan mereka sukai, tanpa memperhatikan tempat dan waktu. Mereka tidak membutuhkan peralatan atau pakaian khusus untuk bermain. Namun secara bertahap hal ini akan menjadi lebih formal.

8. Bermain secara fisik kurang aktif seiring bertambahnya usia

Perhatian anak dalam permainan aktif mulai mencapai titik rendahnya ketika anak berada pada masa puber awal. Anak-anak tidak saja menarik diri untuk bermain aktif, tetapi juga menghabiskan sedikit waktunya untuk membaca, bermain dirumah dan menonton televisi. Kebanyakan waktunya dihabiskan dengan melamun – suatu bentuk bermain yang tidak membutuhkan tenaga yang banyak

9. Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian diri anak

Jenis permainan, variasi kegiatan bermain, dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain secara keseluruhan merupakan petunjuk penyesuaian pribadi dan sosial anak.

10. Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak

Walau semua anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat diramalkan, tidak semua anak bermain dengan cara yang sama pada usia yang sama. Variasi permainan anak dapat ditelusuri pada sejumlah faktor

C. Tahap perkembangan permainan

Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain anak merasakan berbagai macam pengalaman emosi, misalnya perasaan senang, sedih, bergairah, semangat, kecewa, bangga, marah dan lain sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan, misalnya sikap saling menghormati, sikap saling menghargai ataupun lapang dada. Selain itu kegiatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan kognitif anak.

Sejalan dengan perkembangan kognitif anak, Jean piaget mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut: ⁹

1. Permainan sensori motorik

Bermain pada periode ini belum dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut reproductive assimilation. Meskipun demikian kegiatan tersebut merupakan cikal bakal dan kegiatan bermain di tahap

⁹ Tedjasaputra, Bermain Permainan Dan Mainan, 24-27.

perkembangan selanjutnya. Tahap ini dimulai pada usia sekitar 3 atau 4 bulan hingga 1 atau 2 tahun.

2. Permainan simbolik

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia dua sampai tujuh tahun ditandai dengan bermain khayal dan berpura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain sebagainya. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

3. Permainan sosial yang memiliki aturan

Pada usia delapan sampai sebelas tahun anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan. Hal ini dikarenakan mereka sudah berada pada permainan tahap tinggi yang banyak dipengaruhi oleh nalar, logika yang bersifat obyektif.

4. Permainan yang memiliki aturan dan olahraga

Dalam permainan ini adalah mereka yang berusia diatas sebelas tahun. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun

aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Bila kita lihat tahapan perkembangan bermain yang ditemukan oleh Piaget, maka akan terlihat bahwa bermain yang tadinya dilakukan sekedar demi kesenangan maka lambat laun mengalami pergeseran. Bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, akan tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

Sedangkan menurut Elizaberth B. Hurlock, secara umum pola bermain anak terjadi melalui tahapan sebagai berikut:¹⁰

1. Bermain dengan mainan

Pada permulaan masa anak-anak awal, bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai agak berkurang, pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak dapat lagi membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat-sifat hidup seperti yang dikhayalkan sebelumnya. Lagipula, dengan meningkatnya minat terhadap bermain dalam kelompok, anak menganggap bermain dengan mainan yang umumnya bersifat sendiri, tidak lagi menyenangkan.

2. Dramatisasi

Sekitar usia tiga tahun dramatisasi terdiri dari permainan dengan meniru pengalaman-pengalaman hidup, kemudian anak-anak bermain permainan pura-pura dengan teman-temannya seperti polisi dan perampok, berdasarkan cerita-

¹⁰ Hurlock, Psikologi Perkembangan, 327-330

cerita yang dibacakan kepada mereka atau berdasarkan acara-acara film dan televisi yang mereka lihat.

3. Konstruksi

Anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat dan lain sebagainya. Sebagian besar konstruksi yang mereka buat merupakan tiruan dari apa yang di lihatnya dari kehidupan sehari-hari atau dari televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak sering menambahkan kreatifitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Permainan bersama

Dalam tahun keempat anak mulai menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebaya daripada dengan orang dewasa. Permainan ini dapat terdiri dari beberapa pemain dan melibatkan beberapa aturan. Permainan yang menguji keterampilan seperti menangkap dan melempar bola.

5. Membaca

Anak-anak senang dibacakan dan melihat gambar-gambar dari buku. Yang sangat menarik adalah dongeng-dongeng, nyanyian anak-anak, cerita-cerita tentang hewan dan kejadian sehari-hari.

6. Film, radio dan televisi

Anak-anak jarang melihat bioskop, tetapi ia senang dengan film kartun, film tentang binatang dan film rumah tentang anggota-anggota keluarga. Anak-anak

juga senang mendengarkan radio, tetapi lebih sering melihat televisi. Ia senang melihat acara untuk anak-anak yang lebih besar dan juga acara untuk anak-anak prasekolah. Ia mengalami situasi rumah yang nyaman sehingga biasanya tidak merasa takut kalau ada unsur-unsur yang menakutkan dalam acara televisi tersebut.

Menurut Mildred Parten yang diikuti oleh Tedjasaputra, tahapan perkembangan bermain bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak sebagai berikut:¹¹ 1). Unoccupied Play (Permainan tidak kentara); 2). Solitary Play (bermain sendiri); 3). Onlooker Play (Pengamatan); 4). Paralel Play (bermain paralel); 4). Associative Play (bermain asosiatof); dan 5). Cooperative Play (bermain bersama);. Sebagaimana yang dijelaskan di bawah ini :

Unoccupied Play dimana anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak. jika tidak ada hal yang menarik untuk diperhatikan, anak akan menyibukan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang dewasa, atau melakukan hal-hal yang dirasa orang dewasa tidak mempunyai tujuan yang jelas.

Solitary Play hal ini biasanya nampak pada anak yang berusia sangat muda dan nampaknya tidak memperhatikan keberadaan anak-anak lain disekitarnya. Karena ia terlalu sibuk dengan permainannya sendiri. Perilakunya masih bersifat egosentris dengan ciri antara lain tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak

¹¹ Ibid, 21

lain, yang mana kegiatannya berpusat pada diri sendiri. Anak lain akan baru dirasakan kehadirannya apabila anak tersebut mengambil alat permainannya.

Onlooker Play yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan bermain, dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya. Pada umumnya pengamatan ini terjadi pada anak yang berusia dua tahun. Atau hal ini juga dapat terjadi pada anak yang belum kenal dengan anak lain pada lingkungan yang baru.

Pararel Play bermain dengan melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat bersamaan, misalnya anak yang sedang bermain mobil-mobilan. Dengan melakukan kegiatan yang sama, anak dapat terlibat kontak dengan anak yang lain. Mereka melakukan kegiatan paralel, bukan kerjasama, karena pada dasarnya mereka masih amat egosentris dan belum mampu memahami atau berbagi rasa dan kegiatan dengan anak.

Assosiative Play ditandai dengan adanya interaksi dengan anak-anak yang sedang bermain, saling bertukar alat permainan tetapi bila diamati akan tampak masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerjasama. Misalnya anak yang sedang menggambar, saling berbagi pensil warna, namun sebenarnya kegiatan menggambar sendiri-sendiri. Kegiatan ini biasa terlihat pada anak usia pra sekolah.

Cooperative Play ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kegiatan bermain ini umumnya nampak pada

anak usia lima tahun, namun demikian perkembangannya tergantung pada latar belakang orang tua, sejauh mana mereka memberi kesempatan dan dorongan agar anak mau bergaul dengan sesama teman. Dari kegiatan ini terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bersama-sama.

D. Teori Permainan

Para ahli mempunyai cara pandang yang berbeda tentang bermain. Hal ini menunjukkan kepada kita bahwa betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak, para ahli kemudian mengungkapkan pendapat atau teori-teori mengenai permainan. Teori-teori ini terbagi menjadi dua, yakni teori klasik dan juga teori modern.

Teori klasik muncul pada abad ke sembilan belas, diantaranya ialah teori kelebihan tenaga yang diajukan oleh Herbert Spencer. Teori ini disebut juga sebagai teori pelepasan energi. Teori ini mengatakan bahwa kegiatan bermain pada anak disebabkan karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan bermain.¹²

Kemudian ada juga teori rekreasi yang diajukan oleh Morits Lazarus, teori rekreasi menyebutkan bahwa tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuran saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan. Ia menambahkan bahwa bermain adalah lawan dari bekerja,

¹² Ibid, 2.

oleh karena itu melibatkan diri dalam permainan adalah cara yang ideal dalam memulihkan tenaga.¹³

Kemudian teori biologis yang diusung oleh Karl Gross. Teori ini menyatakan bahwa permainan mempunyai tugas-tugas biologis untuk melatih bermacam-macam fungsi jasmani dan rohani untuk menghadapi masa depan anak. dengan bermain, maka anak akan bisa melatih instink mereka yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang. Atau teori ini juga dikatakan untuk melatih ketrampilan anak di masa kecil.¹⁴

Sedangkan teori modern menjelaskan tentang permainan tidak hanya dari sebab mengapa muncul perilaku bermain, namun para tohoh juga menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak. Di antara para tokoh teori modern adalah sigmund Freud yang menggagas teori psikoanalisa. Ia mengatakan bahwa bermain memiliki fungsi untuk mengekspresikan dorongan impuls sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan, melalui fantasi serta lamunan itu seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi yang tidak bisa diwujudkan dalam kehidupan nyata. Contohnya anak akan bermain perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak akan meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.¹⁵

¹³ Ibid, 3.

¹⁴ Ibid, 5.

¹⁵ Ibid, 7.

Teori kognitif yang digagas oleh Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa depan. Menurutnya anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Menurutnya dalam hal belajar perlu adanya adaptasi, dan adaptasi membutuhkan keseimbangan antara dua proses yang saling menunjang, yakni asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan kognisi seseorang. Dalam proses ini terjadi distorsi, modifikasi atau ‘pembelokan’ realitas untuk disesuaikan dengan struktur kognisi yang dimiliki anak. akomodasi adalah mengubah struktur kognisi yang dimiliki anak untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati pada realitas. Dan pada proses bermain adalah keadaan tidak seimbang antara asimilasi dengan akomodasi. Ia beranggapan sesuatu yang baru yang dimiliki oleh anak akan segera hilang ketika tidak dipraktikkan atau tidak dikonsolidasikan.¹⁶

E. Bentuk-bentuk Permainan

Kegiatan bermain, menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Hal ini senada dengan pendapat Hurlock yang mengemukakan dua penggolongan utama kegiatan bermain, yaitu kegiatan bermain aktif dan kegiatan bermain pasif yang disebut sebagai hiburan (amusement). Secara umum bermain

¹⁶ Ibid., 8-9.

aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal, sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada masa akhir anak-anak yaitu sekitar usia praremaja, karena adanya perubahan fisik, emosi, minat, dan lain sebagainya.¹⁷

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan ini juga bisa diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.¹⁸ Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak untuk terlibat bermain aktif diantaranya ialah kesehatan anak, penerimaan sosial dari kelompok bermain, tingkat kecerdasan anak, jenis kelamin, alat permainan dan lingkungan tempat ia dibesarkan.

Beberapa macam bentuk kegiatan bermain aktif yaitu berikut ini¹⁹ :1). Permainan bebas dan spontan; 2). Permainan Konstruktif; 3). Permainan khayal/peran; 4). Mengumpulkan benda-benda; 5). Melakukan penjelajahan; 6). Permainan dan olahraga; 7). Musik; dan 8). Melamun. Sebagaimana yang dijelaskan dibawah ini :

Permainan bebas dan spontan kegiatan bermain ini mempunyai ciri dapat dilakukan dimana saja, dengan cara apa saja, tidak ada peraturan yang mengikat dan sesuai dengan keinginan anak itu sendiri.

Permainan Kontrukstif yang dimaksud permainan konstruktif adalah kegiatan permainan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk

¹⁷ Ibid., 52.

¹⁸ Ibid., 53

¹⁹ Ibid., 55.

menciptakan suatu hasil karya tertentu. Hal ini berguna untuk meningkatkan kreativitas anak, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.

Permainan Peran yakni pemberian atribut tertentu terhadap suatu benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih sendiri. Dengan permainan ini anak dapat terlatih untuk menyesuaikan diri karena dengan ia memerankan sesuatu, ia akan belajar tentang aturan-aturan atau perilaku yang bisa diterima oleh orang lain.

Mngumpulkan Benda-benda dalam permainan ini anak akan mengumpulkan benda-benda yang menarik baginya dan yang ia kagumi. Ia akan terus mencari suatu benda yang menurutnya sesuai dengan apa yang ia inginkan.

Melakukan Penjelajahan semakin tumbuh besar, permainan ini semakin menarik keinginan anak, mereka melakukan kegiatan ini secara terencana dan melibatkan teman-temannya. Tentunya hal ini akan dapat menambah pengetahuan baru anak, serta juga akan mendukung kepribadian anak, misalnya memunculkan inisiatif untuk bertindak, bersikap tenang dalam menghadapi masalah.

Permainan dan olahraga merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang mempunyai tujuan.

Kegiatan bermain musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau memainkan gerakan-gerakan tari-tarian yang diiringi oleh alunan musik.

Melamun bisa bersifat reproduktif, artinya mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang telah dialami tapi bisa juga produktif dimana kreatifitas anak lebih dilibatkan untuk memasukkan unsur-unsur baru dalam lamunannya.²⁰

Permainan pasif yaitu anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri. Permainan pasif ini dapat pula diartikan sebagai permainan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik. Yang termasuk dalam bentuk-bentuk permainan pasif ialah sebagai berikut: ²¹1). Membaca; 2). Melihat komik; 3). Menonton film; 4). Mendengarkan radio; dan 5). Mendengarkan musik.

Dari kegiatan membaca, minat anak bisa dipupuk dan dapat diperoleh pengetahuan baru, anak juga akan mendapatkan pemahaman baru yang kelak bermanfaat bagi dirinya.

Komik yaitu cerita bergambar dimana unsur gambar lebih penting daripada cerita. Unsur gambar dapat membantu anak untuk memahami terhadap makna dari cerita. Biasanya hal ini sangat menarik bagi anak-anak pada masa pra sekolah.

Dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak dapat menikmati film di rumah. Televisi bisa dianggap sebagai pengganti “pengasuh anak” karena anak menjadi asyik sendiri tanpa perlu terlampau banyak diawasi oleh orang tua.

Kegiatan ini cukup digemari pada masa lalu, namun seiring perkembangan teknologi hal ini sudah mulai ditinggalkan. Mendengrakan radio kurang begitu

²⁰ Ibid., 62.

²¹ Ibid., 64.

disukai oleh anak kecil, tapi cukup disukai oleh anak-anak lebih besar/remaja awal.

Kegiatan ini dinikmati oleh bayi sebagai suatu yang dapat menghibur dan menyenangkan. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan memuncak saat remaja. Para remaja menyukai hal ini karena bermain aktif yang mereka lakukan jauh lebih berkurang.

F. Manfaat Bermain

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak. Karena dengan bermain dapat mengembangkan bermacam-macam aspek diantaranya ialah aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, ketrampilan olahraga dan menari.²² Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk perkembangan aspek fisik

Kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah, bosan, dan tertekan.

2. Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat. Sehingga dapat melakukan motorik kasar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jari jemari semakin ramping dan

²² Ibid, 38.

panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan deksteritas manual, anak yang berusia 3 bulan mulai belajar meraih mainan yang ada di dekatnya, hal ini anak belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, secara tidak langsung anak belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus.

3. Untuk perkembangan aspek sosial

Disini anak akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, dan standar moral yang berlaku di masyarakatnya. Dengan semakin banyaknya intensitas komunikasi antara anak yang satu dengan yang lain, maka akan terlihat perbedaan cara bersosialisasinya, dan kemudian akan memudahkannya untuk mengemukakan isi pikiran, ide-ide, maupun perasaannya.

4. Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri, dan harga diri karena kompetensi tertentu. Anak akan belajar bagaimana bekerjasama, bersikap jujur, murah hati, tulus dan lain sebagainya.

5. Untuk perkembangan aspek kognisi

Di sini kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, menghitung dan ilmu pengetahuan yang lainnya.

6. Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima aspek ini perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap dan peka terhadap hal-hal yang berlangsung disekitar lingkungannya. Anak akan menjadi aktif, kritis, kreatif dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif dan tidak peka terhadap kondisi sekitarnya.

7. Untuk mengembangkan ketrampilan olahraga dan menari

Perkembangan fisik dan ketrampilan motorik kasar maupun halus sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan ketrampilan dalam bidang olahraga dan menari. Ketika anak mampu terampil melakukan kegiatan-kegiatan ini ia akan lebih percaya diri.

Bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. aktivitas sensoris motoris merupakan komponen paling besar pada permainan.

G. Contoh-contoh Permainan Tradisional

Pada bagian ini penulis memaparkan beberapa permainan tradisional yang berasal dari Indonesia yang cukup populer di kalangan anak-anak. Tentunya permainan-permainan ini kaya akan nilai-nilai pendidikan yang mana dengan memainkan permainan ini dapat membantu mengembangkan aspek-aspek yang dibutuhkan oleh anak.

1. Cublak Cublak Suweng

Permainan cublak-cublak suweng berasal dari Jawa. Mengenai latar belakang sejarah perkembangan permainan tersebut belum diketahui secara jelas. Namun yang jelas permainan ini telah berkembang merata hampir di setiap daerah di Jawa dan hidup di pelosok Jawa Tengah dan Yogyakarta. Dikenal dengan nama cublak-cublak suweng yang berasal dari kata cublak-cublak yang berarti di ketuk-ketuk atau ditonjok-tonjokkan dan suweng yang artinya subang (giwang) antik yang terbuat dari tanduk (biasa disebut uwer)²³. Mungkin karena pada mulanya permainan ini dalam memainkannya ialah dengan mengetuk-ngetuk suweng atau giwang.

Permainan ini biasa dilakukan pada sore atau malam hari (saat bulan purnama) dengan mengambil tempat di halaman rumah atau di emper (teras) rumah.²⁴ Permainan ini dimainkan baik oleh anak laki-laki maupun perempuan. Sedangkan jumlah peserta permainan ini berkisar antara 5-7 orang dengan kisaran usia 6-14 tahun. Dan bagi mereka yang masih berusia 6 – 9 tahun merupakan masa belajar, sedangkan bagi anak yang sudah berusia 10-14 tahun merupakan masa untuk melatih adik-adik atau pemain lain yang usianya dibawah mereka.

Permainan cublak-cublak suweng memerlukan perlengkapan sebuah suweng (subang) tanduk yang disebut uwer. Permainan cublak-cublak suweng

²³ Dharmamulya, permainan tradisional, 57

²⁴ Ibid, 57.

ini merupakan permainan yang dalam pelaksanaannya dengan mengetuk-ngetuk secara perlahan alat permainannya yang berupa subang atau uwer ke telapak tangan para pemain. Oleh karena subang atau uwer saat ini sulit ditemukan, maka sebagai alat untuk bermain dapat pula diganti dengan kerikil atau biji-bijian. Selain perlengkapan tersebut, permainan ini juga menggunakan tembang dalam pelaksanaannya. Tembang tersebut dinyanyikan oleh para pemain pada saat permainan berlangsung. Syair tembang cublak-cublak suweng adalah sebagai berikut:

Cublak-cublak suweng, suwenge ting gelenter,
Mambu ketundung gudel
Pak empong orong-orong, pak empong orong-orong,
Sir sir plak dhele koplak
Sir sir plak dhele koplak

2. Jamuran

Jamuran adalah permainan yang juga populer dikalangan masyarakat Jawa. Permainan ini dikenal di seluruh Jawa terlebih sekitaran Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur. Jamuran berasal dari kata ‘jamur’ yang artinya cendawan, dan mendapat akhiran ‘an’. Bentuk jamur atau cendawan itu adalah bulat, maka permainan jamuran pun memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat tersebut, yaitu membentuk sebuah lingkaran²⁵.

Permainan ini biasanya dilakukan pada sore atau malam hari (saat bulan purnama). Jamuran dapat dilakukan di halaman rumah ataupun sekolah. Permainan ini membutuhkan tempat yang sedikit lebih luas, hal ini

²⁵ Ibid, 83.

dikarenakan pemain dari permainan ini tidak dibatasi. Terkadang permainan ini diikuti oleh 4 – 12 anak. usia pemain jamuran juga tidak mengikat, artinya permainan ini bisa diikuti oleh anak-anak yang berusia 6- 13 tahun. Bahkan anak yang masih berusia dibawahnya boleh ikut dalam permainan tersebut walau hanya sebagai pupuk bawang²⁶. Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki laki saja, perempuan saja, atau campuran anak-laki-laki dan perempuan.

Jamuran tidak memerlukan perlengkapan apapun kecuali sebidang tanah secukupnya (menurut banyaknya pemain). Kecuali itu jamuran juga memiliki lagu pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain Jamuran. Lagu jamuran dinyanyikan satu kali setiap satu ronde, jadi apabila bermain 10 ronde maka lagunya pun dinyanyikan 10 kali.²⁷

3. Gatheng

Permainan gatheng adalah permainan yang menggunakan watu (batu) sebagai alatnya. Batu tersebut kemudian dinamai sebagai watu gatheng. Permainan gatheng mirip dengan permainan bekelan sehingga sekarang banyak yang mengatakan bermain gatheng walau ternyata bermain bekelan. Jadi permainan ini benar-benar sebagai sarana bermain anak-anak. permainan

²⁶ Pupuk bawang atau disebut juga bawang kothong, dalam berbagai permainan tradisional, seringkali terdapat pemain yang memiliki kedudukan atau status khusus ialah sebagai pemain pupuk bawang atau bawang kothong, yang saat ini dikenal dengan istilah ‘anak bawang’. Status ini diberikan apabila peserta itu masih kurang umur dan ia mempunyai hasrat atau keinginan mengikuti permainan. Dengan demikian dalam permainan anak tradisional terdapat pula sistem untuk melatih anak untuk bermain dengan belum dikenakan sanksi “*dadi*” atau “kalah”. Anak itu mengikuti permainan dan mencoba untuk menangkap bagaimana jalannya permainan hanya dengan bersenang-senang, karena ia sama sekali tidak dikenakan sanksi. Apabila dalam pekerjaan, mirip dengan adanya sistem “magang”.

²⁷ Dharmamulya, Permainan Tradisional, 83.

ini bersifat kompetitif perorangan. Di dalam permainan ini ada yang menerapkan hukuman tetapi ada juga yang tidak menerapkan hukuman.²⁸

Diduga permainan ini telah lama adanya. Yaitu pada zaman Mataram (abad XVII) telah dikenal nama permainan gatheng ini. Permainan gatheng berjumlah 2-5 orang anak. pada mulanya permainan ini dimainkan oleh anak perempuan saja, namun ternyata sekarang permainan ini juga dilakukan oleh anak laki-laki juga, atau bersama-sama laki-laki dan perempuan. Anak-anak yang bermain gatheng biasanya berusia sekitar 7-14 tahun, jadi sesusia anak sekolah dasar. Permainan gatheng memerlukan sifat kejujuran dan ketrampilan pemainnya.²⁹

Permainan gatheng tidak memerlukan peralatan yang banyak, cukup menggunakan watu (batu) saja. Dan juga permainan ini tidak memerlukan tempat yang luas, asalkan cukup untuk duduk 5 orang anak. tempat kalangan yang digunakan untuk gatheng berukuran sekitar 50 x 50 cm dan datar. Oleh karena itu permainan ini bisa dilakukan di halaman rumah, teras rumah atau di dalam rumah.³⁰

4. Dhakon

Permainan dhakon atau congklak merupakan permainan tradisional adat Jawa. Menurut sejarah permainan ini pertama kali dibawa oleh pendatang dari Arab yang rata-rata datang ke Indonesia untuk berdagang atau berdakwah.

²⁸ Ibid, 72.

²⁹ Ibid, 72.

³⁰ Ibid, 72.

Kemudian hingga para bangsawan juga ikut memainkan permainan ini ketika itu, sebagaimana yang dilakukan oleh keluarga dan kerabat Sri Sultan Hamengku Buwono VII. Sampai pada awal abad XX permainan dhakon merupakan permainan rakyat yang sangat populer.

Kata dhakon berasal dari kata dhaku dan mendapat akhiran an. Dhaku berarti mengaku bahwa sesuatu itu adalah miliknya. Jadi di dalam permainan ini dikandung tujuan bahwa si pemain berusaha mengaku sesuatu itu adalah miliknya.

Permainan ini berlatar belakang kehidupan bertani, di dalamnya digambarkan bagaimana cara petani mendapatkan hasil sebanyak mungkin dan kemudian disimpan di dalam lumbung. Sawah yang tidak dinamakan dinamakan bera. Sawah yang hasilnya sangat kurang disebut dengan ngacang atau nandur kacang. Jadi permainan ini bersifat mendidik bagaimana cara mengelola rumah tangga yang baik, yakni cara hidup berumah tangga yang baik haruslah berhemat, ulet dan teliti.³¹

Permainan ini biasanya dilaksanakan pada waktu pagi, siang maupun sore, atau ketika anak-anak tidak sedang sibuk. Permainan ini dilakukan tidak membutuhkan tempat yang luas, maka dari itu dapat dilakukan di lantai rumah, halaman rumah, atau teras rumah. Pemain dalam permainan dhakon berjumlah dua orang. Sebenarnya permainan ini merupakan permainan anak permepuan dan bisanya pelakunya berusia paling muda ialah 8 tahun hingga dewasa.

³¹ Ibid, 129.

Namun terkadang juga banyak anak laki-laki juga bermain permainan ini. Permainan ini melatih anak untuk ulet, hemat dan teliti. Anak dituntut untuk mengejar untung dengan cara menabung di lumbung³² miliknya. Tidak boleh ngacang apalagi beru.

Pada prinsipnya permainan dhakon adal lubang untuk sawah dan juga lubang untuk lumbung. Lubang untuk lumbung berada di sebelah kanan dan kiri, sedangkan lubang untuk sawah terdiri dari dua baris yang masing-masing baris berjumlah 5, 7, 9 atau 11, dan terletak diantara dua lumbung. Lubang untuk sawah lebih kecil daripada lubang untuk lumbung. Sedangkan isinya bisa digunakan benik (kancing baju), kecik (biji sawo), kerikil, dan lain sebagainya³³.

5. Angklek

Permainan ini dinamakan juga engklek atau ingkling. Dinamakan demikian karena dalam permainan ini cara melakukannya adalah berjalan melompat dengan hanya menggunakan satu kaki. Permainan ini bersifat kompetitif, namun tidak ada hukuman bagi yang kalah. Berdasarkan itu maka pemain pemainnya pun tidak memiliki rasa takut ketika kalah. Angklek mengandung unsur-unsur melatih ketrampilan dan ketangkasan seperti olah

³² Arti sebenarnya adalah tempat untuk menyimpan hasil panen. Pada zaman dahulu lumbung dimiliki oleh setiap rumah. Di dalamnya disimpan berbagai hasil panen sebagai persediaan pangan pemilik rumah.

³³ Dharmamulya, Permainan Tradisional, 130.

raga pada umumnya. Selain itu permainan ini juga dapat memupuk persahabatan antar sesama anak-anak. pemain bawang katong atau pupuk bawang juga dikenal dalam permainan ini.

Angklek dapat dimainkan dimana saja, misal di halaman rumah, teras rumah, lapangan dan lain sebagainya. Durasi permainan juga tidak ditentukan, namun biasanya angklek akan selesai setelah ada pihak yang sudah mendapatkan hasil, yaitu dikenal dengan istilah sawah atau omah. Akan tetap meskipun belum ada pihak yang belum memiliki sawah atau omah, permainan ini dapat dibubarkan sesuai kesepakatan semua pemain.

Permainan angklek minimal dimainkan oleh 2 orang dan maksimal dimainkan oleh 6 orang anak, lebih dari itu akan menjadikan permainan tidak maksimal karena tempat permainan yang tidak memungkinkan. Di dalam permainan ini bukanlah permainan secara berkelompok, melainkan ialah kompetisi antar individu anak. sementara para pemainnya ialah mereka dengan usia berkisar antara 7-14 tahun. Namun apabila ada pemain yang masih kurang dari 7 tahun, maka ia tetap diperbolehkan, tetapi hanya diberikan status sebagai pupuk bawang. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki saja, perempuan saja atau gabungan antara laki-laki dan perempuan, akan tetapi permainan ini lebih banyak dijumpai dilakukan oleh anak perempuan.

Yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain. Kemudian diperlukan pula gancu, yang terbuat dari kreweng atau wingko (pecahan genting atau

tembikar), atau bahan apa saja asalkan pipih dan tidak mudah pecah ketika dilemparkan ke tanah.

6. Gobak sodor

Gobak Sodor adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia yang saat ini masih dapat kita jumpai dimainkan anak-anak SD. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikkan

sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.

Istilah permainan Gobak Sodor dikenal di daerah Jawa Tengah, sedangkan di daerah lain seperti galah lebih kenal di Kepulauan Natuna, sementara di beberapa daerah Kepulauan Riau lainnya dikenal dengan nama galah panjang. Di daerah Riau Daratan, permainan galah panjang ini disebut main cak bur atau main belon. Sedangkan, di daerah Jawa Barat di kenal dengan nama Galah Asin atau Galasin. Gobak Sodor adalah sejenis permainan daerah dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang