

IMPLEMENTASI PERMAINAN KATANI-TANI PADA ANAK USIA DINI DI KELURAHAN WAKOKO, KECAMATAN PASARWAJO, KABUPATEN BUTON**Sitti Hapsari¹, Henny², Rachman Saleh³**^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Muhammadiyah ButonEmail: Sitihapsari6@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :05-05-2025

Revised :25-05-2025

Accepted :01-06-2025

Keywords: Early
Childhood, Tradisional
games (katani-tani)**DOI:** <https://doi.org/10.62335>**ABSTRACT**

Early childhood the age range of 0 to 8 years is an individual figure who is undergoing a rapid and fundamental development process for the next life. The application of traditional games in early childhood learning is intended to explore their needs. The implementation of traditional games is one way to preserve Indonesian culture. Katani-tani games make children more active, disciplined and able to work together with their friends. Katani-tani games have benefits for early childhood and make children more active, disciplined and responsible and understand the concept of cooperation in a game. Traditional games have their own richness compared to modern games that are currently booming. Traditional games are still chosen in some circles of society, especially children who need games that can explore their needs. Through this katani-tani game, children can also be taught to regulate their emotions and social. It can be stated that the katani-tani game is able to optimize children's abilities in increasing agility, helping children to be honest, responsible and cooperative as well as increasing a sense of togetherness.

ABSTRAK

Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini ditujukan untuk mengeksplorasi kebutuhan mereka.

Implementasi permainan tradisional merupakan salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan Indonesia. Permainan katani-tani membuat anak-anak menjadi lebih aktif, disiplin dan mampu bekerja sama dengan temannya. Permainan katani-tani memiliki manfaat untuk anak usia dini dan menjadikan anak lebih aktif, disiplin dan bertanggung jawab serta memahami konsep kerjasama dalam sebuah permainan. Permainan tradisional tetap di pilih di beberapa kalangan masyarakat khususnya anak-anak yang membutuhkan permainan yang dapat mengeksplor kebutuhan mereka. Melalui permainan katani-tani ini juga dapat mengakari anak-anak dalam mengatur emosi dan sosialnya. Dapat dinyatakan bahwa permainan katani-tani mampu mengoptimalkan kemampuan anak dalam meningkatkan kelincahan, membantu anak besikap jujur, bertanggung jawab dan bersikap kooperatif serta meningkatkan rasa kebersamaan.

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat, baik dari segi fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Pada masa ini, stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Salah satu bentuk stimulasi yang efektif dan menyenangkan adalah melalui kegiatan bermain. Bermain bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga merupakan bagian penting dalam proses belajar anak usia dini.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang sarat nilai dan telah terbukti menjadi media pembelajaran yang alami bagi anak-anak. Dibandingkan dengan permainan digital atau modern yang cenderung pasif dan individual, permainan tradisional lebih menekankan interaksi sosial, kerja sama, keterampilan motorik kasar dan halus, serta nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, dan rasa tanggung jawab.

Sayangnya, perkembangan teknologi dan gaya hidup modern telah menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, yang dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial, emosional, dan fisik mereka. Oleh karena itu, perlu adanya upaya revitalisasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Implementasi permainan tradisional di lingkungan pendidikan anak usia dini diharapkan dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat belajar sambil bermain, mengembangkan kemampuan berbahasa, bersosialisasi, mengenal aturan, serta melatih koordinasi gerak tubuh.

Implementasi permainan tradisional dapat melatih kejujuran, keterbukaan, toleransi, kebijaksanaan, disiplin diri, saling tolong-menolong, keberanian dan nilai-nilai demokrasi. Berbagai kegiatan bermain anak diharapkan dapat merangsang dan mendorong perkembangan kepribadiannya, baik yang mencakup 4 aspek keterampilan,

kecerdasan, bahasa, emosi maupun sosialnya. Selain itu dengan bermain anak akan mengenal, mencintai lingkungannya serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap lingkungan. Karena dunia anak adalah dunia bermain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di Kelurahan Wakoko, Kecamatan Pasarwajo, Kabupaten Buton diperoleh bahwa anak-anak di Kelurahan Wakoko, Kecamatan Pasarwajo, Kabupaten Buton sudah jarang bermain permainan tradisional seperti permainan katani-tani. Anak-anak di Kelurahan Wakoko, Kecamatan Pasarwajo, Kabupaten Buton sudah kurang mengenal permainan tradisional. Disamping itu juga peneliti amati pada umumnya permainan yang biasa dimainkan setiap hari anak-anak di Wakoko adalah permainan game yang ada di Handphone (HP) sehingga keterlibatan untuk bermain bersama teman-teman sudah mulai berkurang sehingga anak-anak tidak lagi memainkan permainan tradisional mereka lebih cenderung bermain permainan modern. Hal tersebut mengakibatkan anak-anak di Kelurahan Wakoko, Kecamatan Pasarwajo, Kabupaten Buton dalam hal berbahasa dan perkembangan sosial-emosionalnya belum terstimulasi dengan baik. Dengan bermain katani-tani, maka anak-anak akan dapat bisa bermain bersama teman-teman, dapat menjalin keakraban dan dapat melatih perkembangan sosial-emosionalnya. Hal ini yang menjadi perhatian orang tua dan guru untuk dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada usia dini melalui stimulasi perkembangan anak dengan permainan tradisional.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “Implementasi Permainan Katani-Tani Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Wakoko, Kecamatan Pasarwajo, Kabupaten Buton”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada bulan November tahun 2024 di Kelurahan Wakoko, Kecamatan Pasarwajo, Kabupaten Buton. Subyek yang diteliti adalah anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Wakoko, Kecamatan Pasarwajo, Kabupaten Buton yang berjumlah 12 anak. jenis data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukandengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknis analisis data yang di gunakan adalah redukis data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di lakukan di Kelurahan Wakoko, Kecamatan Pasarwajo, Kabupaten Buton dilakukan pada tanggal 20-21 Maret 2025, dilakukan dalam beberapa tahapan :

Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan media untuk permainan katani-tani menyiapkan gaco serta kapur halus untuk alat menulis garis, pada tahap ini pula peneliti memberikan pemahaman kepada anak-anak bagaimana tata cara permainan ini, aturan dalam permainan katani - tani ini agar saat permainan di mulai anak-anak tidak bingung dalam melakukan permainan ini. Menurut wulandari (2024) alat dan bahan

permainan harus di siapkan dengan memperhatikan aspek keamanan, fungsi edukatif, dan daya tarik fisual bagi anak. Jika alat dan bahan tidak di siapkan dengan baik maka ektivitas kegiatan bermain anak berkurang.

Tahap tindakan

Pada tahap tindakan peneliti dan anak mulai menulis media permainan permainan katani - tani di atas tanah dengan menggunakan kapur halus kemudian anak-anak di suruh mengambil gaco yang telah di sediakan, sebelum memulai permainan peneliti terlebih dahulu memberi contoh kepada anak-anak bagaimana tata cara permainan katani-tani. Kemudian pada saat anak-anak memulai permainan mereka terlebih dahulu melakukan hompimpa atau suit menggunakan jari tangan agar di peroleh siapa duluan yang akan melakukan permainan katani-tani tersebut. Gerakan fisik yang di peragakan sebelum permainan dapat meperkuatpemahaman anak terhadap mekanisme permainan dan membantu mereka lebih siap dalam mengikuti kegiatan (Suryanto, 2024)

Tahap observasi

Berdasarkan hasil observasi Peneliti mengamati saat berlangsungnya permainan anak yang berinisial Kn, Ma, Jk, Da, Hh, bersemangat dan berusaha untuk melompat dengan baik. Pada saat bermain anak yang berinisial Ma, Jk, Hh, dapat melompat menggunakan satu kaki dan melangkahi kotak yang ada batunya dengan lincah, sedangkan anak yang berinisial Kn, Da, masih lambat dalam melompat dan sering menurunkan kakinya serta masih diarahkan orang tuanya. Peneliti juga mengamati anak yang berinsial Kn, Ma, Jk, Hh, dapat mengambil dan melempar batu dalam kontak dengan lincah dan baik, sedangkan anak berinisial Da, masih sering jatuh dalam mengambil batu pada kotak dan dalam melempar batu masih keluar kotak dan menyentuh garis. anak yang berinisial Kn, Ma, Da, Hh, ketika menginjak garis dan mengakui kesalahannya sedangkan anak berinisial Jk masih menyangkal dan tidak menutup mata dengan benar pada saat melompat.

Tahap refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti mengulas kembali pengalaman anak saat melakukan permainan tradisonal katani-tani, pada tahap perencanaan ,tahap tindakan dan tahap observasi anak-anak terlihat antusia dan penuh semangat dalam melakukan dan terlibat langsung pada permainan ini, pada saat melakukan gerakan sampai selesai anak-anak mengikuti aturan permainan, gerakan permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh wahyuni (2023) aktifitas bermain yang dilakukan dengan perasaan senang meningkatkan hormon dopamine dan serotonin, yang berpengaruh langsung pada kebahagiaan dan dan stabilitas emosi anak, bermain permainan tradisonal bukan hanya kegiatan rekreasi tetapi juga bagian penting dari perkembangan holistic anak, mencakup aspek fisik, emosional, sosial dan psikologi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan katani-tani terbukti sangat efektif dalam mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak,

1. Aspek Motorik kasar

Permainan tradisonal katani-tani dapat melatih motorik kasar anak, dengan melatih keseimbangan, kekuatan dan kelincahan tubuh karena pada saat anak

melakukan gerakan permainan katani-tani melibatkan gerakan melompat, berlari dan koordinasi tubuh.

2. Aspek motorik halus

Pada saat permainan berlangsung anak dengan meningkatkan koordinasi tangan dan mata saat melempar dan mengambil benda (gaco).

3. Aspek kognitif

Pada permainan katani-tani dapat melatih perkembangan kognitif yaitu melatih perhatian dan fokus anak pada gerakan aturan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan perhatian dan fokus anak.

4. Aspek sosial

Pada permainan katani-tani anak dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi bersama teman, belajar antri dan bekerja sama.

5. Aspek kreatifitas

pada permainan ini mendorong anak untuk berpikir kreatif dalam mengembangkan strategi permainan dan variasi permainan. terbukti saat melakukan permainan tersebut anak-anak terlihat lincah dalam melakukan gerakan permainan katani-tani dalam berpindah tempat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh lestari dan putra (2024) menekankan bahwa penting untuk melestarikan permainan seperti engklek (katani-tani) karena dapat menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan dan mendekatkan anak pada budaya lokal, selain itu permainan ini juga dapat membangun interaksi sosial dan memperkuat rasa kebersamaan, dengan demikian aspek perkembangan permainan tradisonal ini dilihat dari sisi tiga utama yaitu fisik motorik, kognitif, sosial dan pelestarian budaya.

Berdasarkan beberapa aspek diatas dapat di simpulkan bahwa penerapan permainan tradisonal katani-atani sangat efektif di terapkan dalam kehidupan sehari-hari terlihat saat melaksanakan permainan ini anak-anak sangat semangat dan penuh gembira dalam melakukan setiap gerakan permainan, sehingga dapat berpengaruh pada perkembangan anak, mulai dari perkembangan kognitif, fisik motorik, motorik halus, sosial dan kreativitas. hal ini sejalan dengan teori yang di kemukakan srikandi (2020) permainan tradisonal dapat mengoptimalkan kemampuan perkembangan siswa dengan melakukan permainan tradisonal dapat mampu membentuk karakter anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti menarik kesimpulan bahwa menerapkan permainan tradisional dalam permainan anak usia dini sangat efektif di lakukan agar permainan tradisional tersebut tidak punah serta untuk mengeksplorasi kebutuhan mereka karena maraknya penggunaan teknologi yang semakin canggih membuat anak lebih cenderung memilih bermain game dan permainan modern sehingga berdampak negative pada perkembangan anak. Oleh karena itu Mengimplementasikan permainan tradisional seperti katani-tani dalam pembelajaran dan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan perkembangan anak dalam melatih motorik halus, motorik kasar, kognitif, kreatifitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslindah, Andi. 2020. "Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak Di Tk Alifia Samarinda." *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dasar* 5 (1): 6–11. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i1.455>.
- Darmawan, Cecep Kustandi dan Daddy. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10.
- Dewi, M. K. (2021). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar*. 1(1), 37–51.
- Farida Yusuf dkk. 2020. *Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan PAUD..
- Henny, Fifi Fatma, Asma Kurniati, Siti Misra Susanti. 2022. "Inovasi Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Kolase Biji-Bijian Di Desa Barangka." *Lentera Anak* 2 (1): 63–77. http://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/JLA/article/view/924&ved=2ahUKEwirj-Ps3s3tAhXHb30KHx9yAEIQFjAAegQIAxAB&usq=AOvVaw2aZPwq9AL_kOGBWjdOw4I_.
- La Jeti, & Edison. (2022). *Penyelenggaraan dan pengelolaan lembaga PAUD berbasis kemaritiman*. CV. Amerta Media.
- Miftah Kusuma Dewi. 2021. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar." *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (1): 37–51. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.1564>.
- Setyani, N. H., Handayani, A., & Rahmawati, D. (2023). Pengembangan keterampilan numerasi dan kemampuan kognitif pada anak usia dini melalui media pembelajaran menggunakan bahan alam. **Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora**, 1(3), 55–73.
- Shelemo, A. A. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. **Nucl. Phys.**, 13(1), 104–116.