

## Eksplorasi Permainan Tradisional Daerah Sumba Barat Daya Untuk Pendidikan Fase Wiraga di Paud

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Rahel Maga Haingu Universitas Katolik Weetebula Haingur07@gmail.com  Fransiskus Ghunu Bili Universitas Nusa Cendana FransiskusGhunuBili@gmail.com	ISSN: 2963-8933 Vol. 4, No. 3, Oktober 2025 <a href="http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp">http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp</a>
© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved	

### **Saran Penulisan Referensi:**

Fitriani, W. O. H. (2025). Penerapan Bermain Cangkang untuk Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Ceria Wangi-Wangi. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4 (3),344-349.

### **Abstrak**

Fase wiraga merupakan masa perkembangan fisik motorik bagi anak usia dini. Oleh karena itu, pendidikan PAUD harus membantu anak mengembangkan kemampuan motorik untuk kemandirian anak itu sendiri dan juga dalam interaksi social. Permainan tradisional merupakan salah satu solusi untuk mendukung aspek fase wiraga anak. Tujuan dari penelitian adalah untuk mendokumentasikan permainan tradisional pada masyarakat Sumba Barat Daya dan peran permainan tradisional untuk pendidikan fase wiraga. Penelitian ini menggunakan **Metode** paradigma penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menemukan terdapat 49 jenis permainan tradisional yang ada di kabupaten Sumba Barat Daya. Permainan tradisional ini dapat mengembangkan kemampuan motorik anak melalui kegiatan melempar, melompat, berlari dan berjalan. Selain itu, permainan tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti memori, perhatian, dan pemecahan masalah. Permainan tradisional juga dapat mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional dari wilayah Sumba Barat Daya memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pengajaran untuk pendidikan fase Wiraga di PAUD. Oleh karena itu, perlu di implementasi dan di kembangkan menggunakan permainan tradisional Sumba Barat Daya dalam pengajaran untuk meningkatkan keterampilan anak-anak dan melestarikan budaya lokal.

**Kata kunci:** Permainan Tradisional, Fase Wiraga PAUD

### **Abstract**

The wiraga phase is a period of physical motor development for early childhood. Therefore, early childhood education must help children develop motor skills for their own independence and also in social interactions. Traditional games are one solution to support aspects of children's wiraga phase. The purpose of this study is to document traditional games in the community of Southwest Sumba and the role of traditional games in wiraga phase education. This study used a qualitative descriptive research paradigm. The results found that there are 49 types of traditional games in Southwest Sumba Regency. These traditional games can develop children's motor skills through activities such as throwing, jumping, running, and walking. In addition, traditional games can also improve children's cognitive abilities, such as memory, attention, and problem solving. Traditional games can also develop children's social skills, such as cooperation, communication, and empathy. This study concludes that traditional games from the Southwest Sumba region have great potential to be used as teaching media for Wiraga phase education in PAUD. Therefore, it is necessary to implement and develop the use of traditional games from Southwest Sumba in teaching to improve children's skills and preserve local culture.

**Keywords:** Traditional Games\_Wiraga Phase Early Childhood Education

## A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak [1].

Namun realitanya proses pendidikan pada anak di PAUD maupun TK memaksa anak untuk belajar Calistung yang seharusnya belum pada waktunya [2;3]. Diperparah lagi dengan orang tua yang merasa bangga bila anaknya sudah bisa calistung serta persyaratan untuk masuk SD dimana calon siswa harus bisa lulus tes calistung [4;5]. Bila mengkaji teori pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hadjar Dewantara, pendidikan anak usia 0-8 tahun atau yang dikenal dengan fase Wiraga berorientasi pada membantu untuk perkembangan fisik serta kepekaan panca indera [2;5]. Pendidikan anak pada fase Wiraga menurut Ki Hadjar Dewantara dapat dilakukan dengan beberapa strategi yakni:

Ki Hajar Dewantara sebagai pencetus teori fase tumbuh manusia atau wiraga [6], menyatakan beberapa hal yang harus diajarkan pada masa wiraga yaitu: (1) Permainan dan olah-raga dengan nyanyian anak-anak dan tari (pemeliharaan badan secara ritmis); (2) Nyanyian rakyat, menggambar corak dan warna *styler* dan *sungging'*, *frobelen* secara nasional (merangkai bunga-bunga, menyulam daun pisang yang disobek sobek atau janur, dan sebagainya); itu semua latihan untuk kesempurnaan panca indera dihubungkan dengan rasa; (3) Cerita yang berwujud dongeng, mitologis dan historis seperti cerita tambo yang hanya mengenai daerahnya dihubungkan dengan pelajaran bahasa dan lagu atau metode Sari Swara); (4) *zaakonderwijs* (Bahasa Belanda) atau pelajaran mengenal keadaan tempat kelilingnya si anak selaku persediaan pelajaran ilmu alam, ilmu kodrat, ilmu bumi, dan ilmu negeri (kemasyarakatan dan kenasionalan).

Setiap daerah di Indonesia termasuk di pulau Sumba Barat Daya, Propinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) tentunya memiliki permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak, baik dimainkan secara berkelompok maupun secara mandiri. Oleh karena itu perlu dilakukan pendokumentasian atau mengkesplor permainan tradisional tersebut untuk dikemas dalam pembelajaran di lingkup PAUD sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar yang bercirikan wiraga. Atas dasar tersebut penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasikan permainan tradisional pada masyarakat Sumba Barat Daya dan peran permainan tradisional untuk pendidikan fase wiraga.

## B. Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini akan dilakukan di kabupaten Sumba Barat Daya pada empat kecamatan yakni kecamatan Kodi Utara, Wewewa Selatan, Wewewa barat, dan Wewewa Timur yang dimulai dari Januari-Februari 2025. Subyek dalam penelitian sebanyak 27 orang dewasa yang berusia 20 tahun keatas yang mengetahui dan bisa memperagakan jenis-jenis permainan tradisional Sumba. Data dikumpulkan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi serta melakukan kajian literatur terkait. Keabsahan data dilakukan dengan lima strategi [7;8]. Kelima strategi tersebut meliputi. *triangulate*, *member checking*, *rich and thick descriptio*, *sharing* dengan sesama peneliti atau pakar *peer the briefing*. Data yang dikumpulkan lalu dianalisis dengan menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman [9] yang meliputi pengumpulandata, reduksi data, data display, dan penerikan kesimpulan.

## C. Hasil dan Pembahasan

### Dokumentasi Permainan Tradisional Kabupaten Sumba Barat Daya

Permainan tradisional yang berhasil didokumentasikan dari enam kecamatan sebanyak empat puluh sembilan jenis permainan. Permainan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Permainan Tradisional di Kabupaten Sumba Barat Daya**

No	Kecamatan	Permainan Tradisional
<b>Kodi Bangedo</b>		
1		<i>Haloko Pannu Kobo</i> (Bermain tempurung kelapa )
2		<i>Poli Palayo</i> (Bermain bola kasti)
3		<i>Manggunno kahaduko</i> ( bermain engklek)
<b>Kodi Utara</b>		
4		<i>Manggnuna ragam</i> (tali merdeka)
5		<i>Mbetung karet</i> (buang karet)
<b>Loura</b>		
6		<i>Tau toogo jambu</i> (Bermain biji jambu)
7		<i>Tau todi mata</i> (Bermain tutup mata)
8		<i>Tau kallerre</i> (Bermain Tali merdeka)
9		<i>Tau kadde</i> (Bermain gasing)
10		<i>Kasedde</i> (Engklek)
11		<i>Bola tippa</i> (Bermain bola kasti)
12		<i>Tali merdeka</i> (Bermain lompat tali)
13		<i>Tau kalae</i> (Bermain kelereng)
<b>Wewewa Selatan</b>		
14		<i>Taukasedde</i> (bermain jingkal kaki)
15		<i>Tau bola ro'o nu'u</i> (Bermain bola daun kelapa)
16		<i>Kadde</i> (Gasing)
17		<i>Mawago kadde</i> (Bermain gasing)
18		<i>Tau kasti</i> (Bermain bola kasti)
19		<i>Tau kallerre</i> (Bermain tali skiping)
20		<i>Tau boy</i> (Bermain sandal)
21		<i>Tau nippe naga</i> (Bermain ular naga)
22		<i>Tau pawola</i> (Bermain kejar-kejaran)
23		<i>Tau taloka kallerre</i> (Bermain lompat tali)
24		<i>Tau kanako</i> (Bermain batu lima)
25		<b><i>Tau ma urri (Petak umpet)</i></b>
26		<i>Tau pawolana</i> (bermain Kejar-kejaran)
27		<i>Tau taloka</i> (bermain Lompat tali)
<b>Wewewa Barat</b>		
28		<i>Lele dutung</i> (Bermain motor bambu)
29		<i>Tau kabunni</i> (Bermain sembunyi)
30		<i>Tau kallerre</i> (Bermain tali merdeka)
31		<i>Tau kanako</i> (Bermain batu lima)
32		<i>Tau tekki ngara</i> (Bermain sebut nama)
33		<i>Tau wikita</i> (Bermain burung elang)
34		<i>Tau taloka</i> (Bermain tali merdeka)
35		<i>Tau boy</i> (Bermain lempar sandal atau permainan boy)
36		<i>Tau kalai</i> (Bermain kelereng)
37		<i>Bola ro'o nu'u</i> (Bola daun kelapa)
38		<i>Tau kadde</i> (Gasing)
39		<i>Tau jingkal</i> (Bermain jingkal kaki)
40		<i>Tau wikita manu</i> (Bermain burung elang)
41		<i>Taloka lunna</i> (Lompat bantal)
42		<b><i>Tau Kabunni(bermain petak umpet)</i></b>
43		<i>Tau mauri</i> (Bermain sembunyi)
44		<i>Tau kapokuk</i> (Senapan bambu)
45		<i>Tau bola tippa</i> (Bermain bola kasti)
46		<i>Tau kabena sandal</i> (Lompat sandal)
<b>Wewewa Tengah</b>		
47		<i>Tau nippe naga</i> (Bermain ular naga panjang)
48		<i>Mawago palang</i> (Bermain hadang)
49		<b><i>Tau kabunni (Bermain petak umpet)</i></b>

Ditemukan permainan yang memiliki kesamaan nama bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia namun memiliki cara bermain dan aturan yang berbeda seperti permainan *petak umpet* di Wewewa Selatan, Wewewa Barat dan Wewewa Tengah tujuannya sama yakni, bermain sembunyi tetapi aturan cara bermainnya berbeda.

### Peran Permainan Tradisional Terhadap Fase Wiraga Anak Usia Dini

Fase wiraga merujuk pada periode perkembangan anak dari usia 0 hingga 8 tahun. Pada masa ini, anak-anak banyak belajar melalui panca indera, khususnya melalui kegiatan bermain dan olah gerak dengan melibatkan motorik kasar dan otot besar. Kegiatan yang melibatkan otot-otot besar yakni, kegiatan melempar, berjalan, berlari dan melompat. Masa ini anak-anak sulit untuk duduk diam dan fokusnya masih pendek. Mereka lebih suka bergerak dan beraktivitas. Anak-anak pada masa fase Wiraga banyak belajar melalui panca indera, yaitu melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan, dan perabaan. Bermain menjadi kebutuhan penting pada masa ini.

Adanya permainan tradisional sangat mendukung pertumbuhan anak pada fase ini. Karena permainan tradisional banyak melibatkan aktivitas fisik atau gerak yang beragam. Permainan tradisional yang berada di Kabupaten Sumba Barat Daya dapat diimplementasikan dalam pembelajaran anak usia dini. Karena fase wiraga lebih menonjolkan aktifitas fisik atau motorik kasar maka permainan tradisional kabupaten Sumba Barat Daya diklasifikasikan lebih lanjut berdasarkan cara memainkannya. Pengklasifikasian didasarkan jenis gerak motorik kasar pada anak yakni berjalan, berlari, melempar dan melompat.

**Tabel 2. Permainan Tradisional yang Mendukung Perkembangan Fase Wiraga**

No	Nama kecamatan	Nama permainan dengan cara <i>berjalan</i>	Nama permainan dengan cara <i>berlari</i>	Nama permainan dengan cara <i>melempar</i>	Nama permainan dengan cara <i>melompat</i>
1	Kodi Bangedo	Haloko Pannu Kobo (bermain tempurung kelapa)	Poli palayo (bermain bola kasti)	Ngeghu kopiti (bermain lempar sandal)	Magunno kahudoko (bermain engklek)
2	Wewewa Selatan	Kako pangga pennu kapabala (bermain berjalan di atas balok)	Tau Maurri (bermain petak umpet)	Tau kadele (bermain gasing)	Tau taloka kallerre (bermain lompat tali)
3	Kodi Utara	Mangguna mblolugho	Mangguna hadang	Mangguna geghu kawala	Mangguno khuddok
4	Wewewa Barat	Lele datang (permainan dengan menggunakan kayu dan ada rodanya yang terbuat dari kayu)	Tau bola tippa (bermain bola dari anyaman daun kelapa)	Tau bola kasti (bermain bola kasti)	Tau taloka kallerre merdeka (bermain tali merdeka)
5	Wewewa Tengah	Tau Burri Togo (bermain kasih sembunyi batu)	Tau Pawolana (bermain kejar-kejaran)	Tau Boy (bermain lempar sandal)	Tau Kazedde (bermain rantai)
6	Loura	Maghago Raga Kaba (bermain tempurung kelapa)	Tau Paghola (bermain kejar-kejaran)	Tau Kasti (bermain bola kasti)	Tau Kazedde (bermain lompat)

Saat implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pada anak usia dini, perlu memperhatikan kurikulum yang sedang berlaku. Saat ini sedang menerapkan kurikulum merdeka. Tingkat PAUD berada pada fase Fondasi dengan tiga elemen capaian pembelajaran. Tiga elemen capaian pembelajaran yakni; (1) nilai agama dan budi pekerti, (2) keterampilan dan pengetahuan; dan (3) kemampuan sosial dan emosi. Tahap penerapan permainan

tradisional untuk mendukung fase wiraga dapat dilakukan melalui beberapa tahap. Di bawah ini dapat dilihat alir penerapan serta penjelasannya:



**Gambar 1.** Alir Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran di kelas

### **Tahap 1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran**

Pada identifikasi tujuan pembelajaran difokuskan pada dimensi perkembangan fisik motorik kasar anak usia dini. Contoh: "Anak menunjukkan koordinasi tubuh melalui aktivitas bermain dan bergerak aktif."

### **Tahap II Pemilihan Permainan Tradisional yang Relevan**

Pemilihan permainan tradisional yang mengutamakan gerakan tubuh, kelincahan dan keseimbangan. Contoh: *Magunno kahudoko* (bermain engklek): Melatih keseimbangan dan loncatan satu kaki dan *Tau taloka kalerre* (bermain lompat tali): Melatih ketepatan waktu dan kelincahan

### **Tahap III Perencanaan Kegiatan Pembelajaran**

- Di perencanaan kegiatan pembelajaran, merancang kegiatan dengan pendekatan *play-based learning* sesuai prinsip kurikulum merdeka.
- Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan ini, yakni: Memberi kesempatan yang sama kepada AUD dengan menyenangkan, tidak bersifat kompetitif ekstrem dan mengutamakan eksplorasi gerak

### **Tahap IV Pelaksanaan Kegiatan**

- Guru menjelaskan aturan permainan secara sederhana
- Anak bermain dalam kelompok kecil untuk memaksimalkan partisipasi
- memberikan ruang bagi anak untuk mencoba berbagai gerakan secara alami

### **Tahap V Refleksi dan Penguatan**

Mengajak anak berdiskusi ringan setelah: *play-based learning dengan bertanya*

"Gerakan apa yang paling di sukai?" "Bagaimana cara kamu menjaga keseimbangan saat melompat?" Tujuan dilakukan refleksi dan penguatan pada tahap ini adalah untuk menumbuhkan kesadaran gerak tubuh (wiraga) secara kognitif pada AUD.

### **Tahap VI Observasi dan Asesmen Formatif**

Pada tahap ini guru melakukan observasi terhadap keseimbangan tubuh, koordinasi motorik kasar, keluwesan dan kekuatan gerakan. Asesmen formatif yang digunakan adalah catatan anekdot atau lembar observasi sebagai dokumentasi perkembangan AUD.

### **Tahap VII Penguatan Nilai-Nilai Luhur Budaya**

Pada tahap ini guru menjelaskan asal-usul permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan local dan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia (Sumba) sejak dini.

## **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan tradisional yang ada di masyarakat Sumba Barat Daya memiliki peran penting dalam mendukung pendidikan fase wiraga anak usia dini. Dengan ditemukannya 49 jenis permainan tradisional, terbukti bahwa permainan tradisional dapat secara efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui aktivitas fisik seperti melempar, melompat, berlari, dan berjalan. Selain itu, permainan tradisional juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak. Oleh karena itu, permainan tradisional Sumba Barat Daya memiliki potensi besar untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran di PAUD guna meningkatkan keterampilan anak sekaligus melestarikan budaya lokal

## **E. Referensi**

- Aulia Arsila Wigaringtyas, & Sri Katoningsih. (2023). Kemampuan motorik kasar melalui kegiatan tari dongklak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi>
- Creswell, J. W. (2008). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative*

- and qualitative research*. New Jersey: Prentice Hall.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2000). *Handbook of qualitative research* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dewantara, K. H. (2004). *Karya Ki Hadjar Dewantara*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Fitrianti, H., et al. (2022). Sosialisasi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini kelompok B. *Segawati: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 6–11.
- Ghunu, F. B., Haingu, R. M., dkk. (2024). Stimulasi kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun TK St. Arnoldus Jansen Desa Ramadana melalui kegiatan mozaik pola rumah adat Sumba. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, Universitas Pahlawan Tuanku Tambosai*, 5(2).
- Haingu, R. M. (2021). Workshop tentang media belajar dan komunikasi yang baik bagi anak usia dini pada TK Tunas Harapan Weetebula di masa pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian*. RCI Publisher.
- Haingu, R. M. (2022). Pemanfaatan kain tenun Sumba sebagai media pengenalan warna pada anak PAUD di Kecamatan Loura. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, STKIP Yapis Dompus.
- Haingu, R. M. (2023). Kecenderungan gaya pengasuhan orang tua pada anak usia 4–5 tahun di Kecamatan Loura. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, STKIP Yapis Dompus.
- Hasan, M. (2012). *Pendidikan anak usia dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media pembelajaran digital untuk stimulasi motorik halus anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56–70. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Marzoan, L., & Arzani, M. (2020). Meningkatkan kemampuan motorik halus dengan menggunakan metode demonstrasi pada anak usia 3–4 tahun kelompok A di PAUD Riyadlusshibyan Lendangre tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 299–308. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1429>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Qualitative data analysis: A sourcebook of new method* (T. R. Rohidi, Trans.). Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI Press).
- Nugrahaningsih, T. K. (2011). Implementasi ajaran Ki Hajar Dewantara dalam pembelajaran matematika untuk membangun karakter siswa. *Makalah Seminar Nasional*, ISBN: 978-979-16353-6-3.
- Rahayu, E. P., & Sugito, S. (2018). Implementasi pemikiran Ki Hadjar Dewantara di taman kanak-kanak. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 19–32.
- Saputra, N. E., & Yun, N. E. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 65–77.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, H. Y., & Jaziroh. (2017). Pemahaman dan penerapan sistem among Ki Hadjar Dewantara pada usia wiraga. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2), 119–127.
- Suryani, L. (2007). Analisis permasalahan pendidikan anak usia dini dalam masyarakat Indonesia. *Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF*, 2(1).
- Universitas Negeri Yogyakarta. (n.d.). *Buku ajar permainan tradisional*. Yogyakarta: UNY Press.