

## IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISONAL SENAPAN BAMBU UNTUK KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI

**Silfia Ningsih, Nina Khayatul Virdyna**  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, Indonesia  
silfianingsih1998@gmail.com

### ABSTRACT

This study aims to determine how the implementation of traditional bamboo rifle games for early childhood social skills. Based on this, there are three problems that become the main focus in this study, namely: how to implement the traditional bamboo rifle game for early childhood social skills. Second, what are the benefits of implementing traditional bamboo gun games for early childhood social skills. Third, the supporting and inhibiting factors in the implementation of the traditional game of bamboo rifles. This study uses a qualitative approach with a descriptive type. The informants are principals, teachers and students. The results of this study indicate that the implementation of the traditional bamboo rifle game is very simple. Second, effective learning media, teacher creativity, enthusiasm of students and interesting teaching techniques, while the inhibiting factors of the implementation of the bamboo gun game are, children who are not obedient and do not want to follow the rules, the nature of children who are still aggressive, the age of children who are still fairly young, early and shy.

**Key Words:** *Traditional Games, Bamboo Guns, Social Skills*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan Mengetahui bagaimana Implementasi permainan tradisional senapan bambu untuk kemampuan sosial anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, maka ada tiga permasalahan yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini, yaitu: bagaimana Implementasi permainan tradisional senapan bambu untuk kemampuan sosial anak usia dini. Kedua, manfaat apa saja dari Implementasi permainan tradisional senapan bambu untuk kemampuan sosial anak usia dini. Ketiga, faktor pendukung dan penghambat dalam Implementasi permainan tradisional senapan bambu. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan jenis deskriptif. Informannya adalah kepala sekolah, guru dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional senapan bambu sangat sederhana. Kedua, Media pembelajaran yang efektif, kreativitas guru, antusias peserta didik dan tehnik mengajar yang menarik, sedangkan faktor penghambat dari implementasi permainan senapan bambu yaitu, anak yang tidak patuh dan tidak mau mengikuti aturan, sifat anak yang masih agresif, usia anak yang masih terbilang dini dan pemalu.

**Kata Kunci:** *Engklek fruit, stimulasi, motorik kasar*

\*Corresponding author: [silfianingsih1998@gmail.com](mailto:silfianingsih1998@gmail.com)

Department of Early Childhood Teacher Education, Faculty of Education, Universitas Negeri Surabaya.

Email: [jp2kgaud@unesa.ac.id](mailto:jp2kgaud@unesa.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sudah berdiri di berbagai kota bahkan pelosok-pelosok desa manapun. Karena pada masa usia dini ini anak mengalami masa peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masing-masing anak masa pekanya berbeda-beda seiring laju pertumbuhan dan perkembangannya. Yang di sebut dengan masa peka yaitu masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar. Masa ini juga disebut dengan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, kognitif, sosial-emosional, agama dan moral. Dan pada masa inilah merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (golden age). Pada masa usia dini anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa. (Hasanah, 2016: 2)

Bermain atau permainan merupakan cara agar semua aspek perkembangan anak berkembang dan bisa tercapai dan juga dengan bermain ini merupakan aktivitas terkait pada diri seorang anak secara keseluruhan. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif, mulai dari perkembangan emosi kemudian mengarah ke kreatifitas bersosialisasi. Istilahnya, permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Hampir sepanjang waktu anak-anak selalu dalam kondisi bermain. Bermain juga adalah bahasa alami anak yang membantu anak dalam mengamati dan menanggapi hubungannya dengan orang lain dan di dunia mana dia tinggal. (Rahayu, 2017: 79)

Permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Adang ismail mengartikan bahwa APE tradisional sebagai perangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognisi, sosial-emosional, maupun bahasa komunikasi anak. (M. Fadilah, 2014: 102) Sedangkan menurut pendapat cooney dalam ulker & Go menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan terus menerus diikuti oleh orang banyak. Permainan tradisional yang sesuai dengan perkembangan dan sangat bermanfaat

untuk mendukung kemampuan akademik anak. Permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang dengan acuan *developmentally appropriate* (DPA) dan sangat bermanfaat ketika megajarkan mata pelajaran. (Kurniati, 2019: 5)

Permainan tradisional senapan bambu atau yang dikenal dengan kata *bedil-bedilan* oleh masyarakat madura adalah permainan yang terbuat dari ukuran bambu yang kecil yang cara mainnya dengan cara memasukkan peluru yang tidak berbahaya, seperti remasan kertas atau koran yang diremas sehingga bentuknya menjadi kecil dan dimasukkan kedalam lobang bambu tersebut. Permainan ini sangat disukai oleh anak-anak karena merupakan permainan yang seru dan menghasilkan bunyi. Secara empiris, penelitian Yuduwinata dan Handoyo menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuannya, termasuk kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi serta karakternya. (Saputra, 2017: 2)

kemampuan sosial anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya (Suryani, 2019: 2) keluarga, kematangan diri, status sosial-ekonomi, pendidikan dan kapasitas mental emosi dan intelegensi. Pada masa awal anak-anak bentuk perilaku sosialnya belum sedemikian berkembang sehingga belum memungkinkan bagi anak menyesuaikan diri dalam bergaul dengan teman-temannya.

Sujiono dalam (Suryani, 2019: 3) menjelaskan bahwa terdapat beberapa alasan mengapa anak perlu mempelajari berbagai perilaku sosial, yaitu untuk anak belajar bertingkah laku yang dapat diterima lingkungannya dan untuk anak memainkan peran sosial yang dapat diterima kelompok bermainnya, misalnya bermain sebagai laki-laki dan perempuan. Serta agar anak mampu mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungan yang merupakan model penting untuk sukses dalam kehidupan sosialnya kelak.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan periode awal pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai ke periode akhir perkembangan. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah the golde age atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakjta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini ketika semua potensi anak berkembang paling cepat.

Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa trozt alter 1 (masa berkembang tahap 1).

Konsep tersebut diperkuat oleh fakta yang ditemukan oleh ahli-ahli neuurologi yang menyatakan bahwa pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 miliar neuron atau sel saraf yang siap melakukan sambungan antar-sel. Neuron mempunyai kaki-kaki yang dapat saling berhubungan. Jika salah satu neuron ingin mengomunikasikan sesuatu dengan neuron yang lain, disambungkan kaki mereka kemudian terjadi sesuatu loncatan sinyal listrik. Sinyal ini loncat dengan bantuan neurotransmitter. Pada neuron penerima ada receptor (penerima). (Wiyani, 2017: 33)

Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui permainan Tradisional di RA ASSALAM Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016-2017 Hasil penelitian skripsi ini menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial pada anak di RA Assalam wonorejo, bahwasanya permainan tradisional memiliki peranan penting pada pengembangan keterampilan sosial anak usia dini, hasil penelitian dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Letak perbedaannya adalah penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang dari segi pembelajarannya dalam meningkatkan aspek sosial pada anak diterapkannya pembelajaran demokratis, dimana anak selalu ikut andil dalam proses kegiatan apapun sehingga tidak merasa jenuh dan bosan, melainkan merasa nyaman dan senang saat proses kegiatan. Sedangkan penelitian terdahulu dalam proses kegiatannya, anak-anak hanya cenderung melihat kegiatannya saja dan setelahnya disuruh mempraktekkan, dalam proses menjelaskan cara bermainnya anak-anak tidak ikut andil, sehingga merasa bosan dan bingung. Dan juga letak perbedaannya penelitian yang sekarang menggunakan kemampuan sosial, permainan tradisionalnya menggunakan permainan tradisional senapan bambu dan jenis penelitiannya menggunakan kualitatif. Sedangkan penelitian terdahulu menggubakan keterampilan sosial, permainan tradisionalnya bersifat umum dan jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun persamaannya sama-sama bertujuan untuk mengembangkan aspek sosial anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini berusaha mengkaji secara mendalam tentang implementasi permainan tradisional senapan bambu untuk kemampuan sosial anak usia dini di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pada observasi yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan menggunakan observasi non partisipan. Yakni peneliti tidak ikut serta dalam kehidupan yang diteliti melainkan hanya sebagai pengamat saja. Sedangkan jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur dan yang menjadi informan adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik, untuk memperoleh target data yang diinginkan oleh peneliti utamanya terkait dengan implementasi permainan tradisional senapan bambu untuk kemampuan sosial anak usia dini di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan.

Penggunaan teknik dokumentasi ini dapat dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data-data pendukung tentang temuan-temuan yang diperoleh di lapangan yang ada kaitannya dengan kegiatan implementasi permainan tradisional senapan bambu untuk kemampuan sosial anak usia dini di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan.

Dalam hal ini peneliti akan lebih spesifik melakukan pengamatan tentang implementasi permainan tradisional senapan bambu untuk kemampuan sosial anak usia dini di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan. Data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu, data primer dan skunder. Pada penelitian ini sumber datanya berasal dari kepala sekolah, guru-guru dan siswa siswi di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan.

Analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu, reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Sedangkan tempat penelitian ini dilakukan di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### *Implementasi Permainan Tradisional Senapan Bambu di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan*

Berdasarkan hasil penelitian saya di lembaga TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan hari senin. Di sekolah tersebut kegiatan yang di gunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak yaitu menggunakan permainan tradisional senapan

bambu, selain permainan itu disana juga menggunakan permainan yoyo yang juga merupakan permainan tradisional. Dan juga saat itulah peneliti mengamati proses kegiatan yang ada pada hari itu, sebelum kegiatan dilakukan guru lebih dulu melakukan kegiatan pembuka, dimana dalam kegiatan pembuka tersebut guru membentuk anak menjadi bentuk lingkaran dengan menyanyikan lagu lingkaran kecil, kemudian membacakan do'a-doa, berhitung menggunakan bahasa indonesia, bahasa inggris, dan bahasa arab, asmaul husna. Kemudian setelah itu mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik dengan bernyanyi ada banyak nama. Setelah kegiatan pembuka sudah selesai barulah beralih pada kegiatan inti, dimana pada kegiatan inti tersebut guru memulai proses kegiatan yang sudah disediakan, yaitu kegiatan menembak buah. Setelah kegiatan pembuka dilakukan barulah guru beralih pada kegiatan inti yang sudah disebut di atas. Setelah kegiatan inti dilakukan selanjutnya merupakan kegiatan penutup, dalam kegiatan ini peneliti melihat guru menguatkan pemikiran anak dengan menanyakan permainan apa yang dilakukan, alatnya apa saja dalam kegiatan itu, dan perasaan anak bagaimana saat bermain permainan tersebut. Hal ini dilakukan agar guru mengetahui seberapa besar mengenai pemahaman peserta didik dengan kegiatan yang sudah dilakukan.

Permainan (*play*) atau bermain merupakan sebuah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, dan juga merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya sudah terdapat kesepakatan dan aturan main yang jelas. (Kurniati, 2019: 1) Dan juga untuk anak usia dini bermain itu sudah tidak asing lagi, karena dimana ada anak usia dini disitu juga dijumpai kegiatan bermain. Anggapkan antara anak usia dini dan kegiatan bermain seperti satu sisi dan sisi lain, dimana hal itu saling melengkapi satu sama lain yang tidak dapat dipisahkan.

Menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. (M. Fadillah, 2017: 8) Sedangkan menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. (M. Fadillah, 2017: 7) Dari beberapa pendapat dapat dipahami bahwa, ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktifitas yang dilakukan.

Cooney dalam Ulker & Go menjelaskan bahwa permainan tradisional terbentuk dari aktivitas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya dan secara

berkesinambungan yang dilakukan oleh banyak orang. (Kurniati, 2019: 1) Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tradisional adalah sikap dan cara berpikir serta bertindan yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Dari itu dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang ada sejak zaman dulu yang dari nenek moyang kita yang tetap ada sampai sekarang atau disebut dengan istilah turun-temurun.

Sedangkan senapan bambu itu sendiri atau yang sebut dengan istilah *bedil-bedilan* merupakan alat permainan yang dibuat dari bambu, dan pelurunya dibuat dari basahan kertas yang dibentuk jadi remasan-remasan kecil. Bahan dari permainan ini dapat diperoleh dimana-mana apalagi di lingkungan pedesaan yang mana tumbuhan ini tidak langka.

Makna sosial dapat dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari kehidupan antar sesama baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. Terkadang anak susah ditebak kemauannya, kadang ingin ini dan itu. Kadang saat sedang asyik bermain dengan teman sebayannya tiba-tiba menangis karena sudah rebutan alat main dengan temannya, nah dengan adanya permainan tradisional senapan bambu ini dapat mengajarkan sikap sosial pada anak, tidak saling rebutan melainkan saling berbagi dengan temannya. Seperti saat guru memberi contoh cara bermain pada anak didik, disitu guru dapat mencontohkan cara berbagi dengan teman agar dapat di contoh dan semua anak-anak ikut serta dalam permainan itu supaya sikap sosial tumbuh pada diri anak, dari cara itu peserta didik dapat mengerti, peduli terhadap orang lain, mentaati aturan, percaya diri, berani mengemukakan pendapat dan keinginannya serta dapat bekerja sama dengan teman sebayanya dan itu sudah merupakan contoh dari sikap sosial.

#### *Manfaat Implementasi Permainan Tradisional Senapan Bambu Di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan*

Setiap pembelajaran yang ada disekolah pasti ada yang namanya manfaat, dimana dalam setiap kegiatan pasti ada manfaatnya. seperti halnya belajar matematika pasti anak tau yang namanya berhitung. Begitu pula dengan proses pembelajaran permainan tradisional senapan bambu di lembaga TK Darul Falah, kegiatan ini memiliki beberapa manfaat

Manfaat dari permainan tradisional yaitu pertama, melatih konsentrasi anak disini anak dapat di latih bagaimana cara berkonsentrasi agar tidak mendapat hasil yang negatif. Kedua, melatih motorik anak dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dengan yang namanya

motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus, keterampilan motorik juga dapat membuat anak bersifat mandiri. Seperti halnya dalam kegiatan ini, bagaimana cara memegang permainan. Itu mengapa keterampilan motorik sangat perlu di latih saat anak masuk jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD). Ketiga, melatih kreativitas, kreativitas sangat penting dan diperlukan dalam dunia pendidikan. Keempat, meningkatkan kemampuan sosial, dalam kegiatan ini siswa dilibatkan agar mereka memiliki sifat sosial yang baik, di ajak untuk bermain dengan temannya. Itu mengapa anak harus ikut andil dalam proses kegiatan. Kelima, rasa percaya diri, saat bermain anak memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi. bahkan saat anak mengalami kemenangan waktu bermain, anak akan semakin percaya pada kemampuan diri dan kelompoknya, meskipun kemenangan bukanlah tujuan utama dalam mengikuti suatu permainan. Keenam, membantu teman bermain, dalam permainan tentunya ada kerjasama dimana anak didorong untuk mencapai tujuan yang sama. Ketujuh, memahami peraturan, dalam permainan tentunya ada aturan misalnya yang kecut atau kena adalah yang jadi, maka anak perlu memahami aturan atau belajar menaati serta bersikap sportif. Dalam hal ini guru perlu cermat dalam melakukan pengamatan terhadap anak saat permainan dan memberikan arahan bagi anak yang belum bersikap sportif. (Banu, 2020: 4)

*Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung dari Permainan Tradisional Senapan Bambu Di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan*

Temuan penelitian menunjukkan bahwa yang menjadi faktor pendukung dalam Implementasi Permainan Senapan bambu Untuk Kemampuan Sosial Di TK Darul Falah Kertagena Tengah antara lain:

***Kreativitas guru***

Dalam mengajar, seorang guru sudah di tuntut untuk kreatif dalam banyak hal, agar proses belajar mengajar berhasil. Dalam mengajar guru tidak hanya menyuruh dan mendengarkan tanpa melibatkan mereka, akan tetapi siswa harus andil dalam segalanya agar siswa tidak merasa bosan dikelas maupun di luar kelas. Creative learning (belajar dengan kreatif) secara terminologis, kreatif itu adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Utami munandar mengungkapkan, kreatif secara operasional itu dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan mengolaborasi suatu gagasan. Sedangkan



menurut pendapat Alex sobour mendefinisikan kreatif itu sesuatu yang beragam di ikuti dengan logika serta pengertian yang bersifat intuitif untuk menciptakan suatu keadaan atau benda.

Implementasi dalam proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk memotivasi siswa dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode, misalnya kerja kelompok, bermain permainan dan pemecahan masalah.

### ***Tekhnik mengajar yang menarik***

Dalam mengajar dan waktu menjelaskan dibutuhkan tekhnik yang menarik perhatian peserta didik. Mimik wajah, actig dan gaya dalam menjelaskan harus diperhatikan baik-baik agar siswa senang dalam mendengarkannya. Keberhasilan guru dalam mengajar ini dapat dilihat bagaimana guru bisa mengelola kelas se kreatif mungkin, dan juga tekhnik mengajar guru agar anak mudah berkembang. Menurut Suharsimi, pengelolaan kelas itu adalah suatu usaha yang dilaksanakan penanggung jawab ketika belajar mengajar atau yang membantunyadengan maksud agar tercapai kondisi optimal, sehingga terlaksananya proses kegiatan belajar mengajar susuai dengan yang diharapkan.

Sedangkan menurut Edmund, Emmer dan Caloryn Evertson, pengelolaan kelas adalan tingkah laku guru yang dapat menghasilkan prestasi siswa yang tinggi karena keterlibatan siswa di dalam kelas, tingkah laku siswa yang tidak banyak mengganggu kegiatan guru dan siswa lain dan waktu belajar yang efisien.

### ***Antusias peserta didik***

Keberhasilan seorang guru dapat dilihat dari proses belajar mengajar peserta didik, bagaimana cara menyiapkan materi yang menarik. Akan tetapi antusias peserta didik juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Permainan yang menarik dan unik serta lucu dapat menarik simpati anak. Kenapa guru dituntut untuk kreatif, agar peserta didik lebih antusias dan aktif, aktif untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya, tidak hanya diam sendiri tanpa berkata sedikitpun.

Pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman serta meningkatkan pemahaman dan kompetensinya, ini yang disebut dengan pendekatan activ learning (belajar aktif). Dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana yang

membuat anak senang dan tidak monoton sehingga anak mudah untuk bertanya dan tidak takut.

### ***Media pembelajaran yang efektif***

Kata media sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari. Kata media itu berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab pengertian media itu sendiri perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau penerima pesan. Secara lebih khusus, media di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dan media itu tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dalam suatu permainan ataupun kegiatan pasti ada kendala atau penghambat dari permainan tersebut, yang menjadi faktor penghambat dari permainan tradisional senapan bambu, di antaranya:

- a. Anak yang tidak patuh dan tidak mau mengikuti aturan

Menurut kamus besar bahasa indonesia, kata patuh diartikan sebagai taat, suka menurut dan disiplin. Dan patuh itu berarti menurut perintah orang lain. Berarti ketidak patuhan itu dapat diartikan sebagai kata tidak taat dan tidak menurut pada perintah orang lain, dalam hal ini pada orang tua atau pendidik. Anak usia dini tidak dituntut untuk selalu mengikuti apa yang orang tua atau guru inginkan, akan tetapi orang tua dan guru juga harus mengerti apa yang anak inginkan. Meskipun anak usia dini susah untuk diatur tetapi jika hal ini dibiarkan terus-menerus, anak akan terbiasa dengan keadaan itu yaitu tidak mengikuti aturan yang berlaku. Seorang guru suah dituntut untuk kreatif, inovatif dan integratif. Guru disini harus mempunyai tekhn tersendiri, bagaimana agar anak tidak menjadi orang pemalas dan cenderung tidak mengikuti aturan.

Kenapa kepatuhan anak usia dini harus ditanamkan sejak kecil, agar dapat mempermudah orang tua atau pendidik PAUD dalam mendidik dan membimbing mereka.

- b. Anak yang pemalu

Kata pemalu berasal dari kata malu yang berarti merasa sangat tidak enak hati karena berbuat sesuatu yang kurang baik, segan melakukan sesuatu karena agak takut dan kurang

senang. Rini Hildayani dkk, mengemukakan malu dengan perasaan negatif terhadap stimulus serta menarik diri dari stimulus tersebut. anak usia dini terkadang hanya diam saat di ajak bicara atau diberi pertanyaan oleh pendidik atau temannya, membisu bukan karena ia tidak memahami apa yang sedang di bicarakan atau tidak nyaman dengan bahasa yang disampaikan, akan tetapi ia merasa melu dengan orang lain.

Anak usia dini cenderung memiliki sifat pemalu akan tetapi tidak semua anak memiliki sifat seperti itu, ada juga yang berani bertanya dan malu ketika di beri pertanyaan.

c. Usia anak yang terbilang dini

Usia dini adalah usia saat anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar dan biasanya mereka masih tetap tinggal dirumah atau sedang mengikuti berbagai kegiatan yang bersifat pra-sekolah. Disini dapat di artikan juga kalau anak usia dini itu, anak yang masih berada pada rentang usia 0-6 tahun, yang mana pada usia ini sikap anak masih berubah-ubah. Dalam pasal 28 undang-undang sistem pendidikan nasional no. 20/2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun, kelompok 3 hingga 5 tahun, dan kelompok 6 hingga 8 tahun. Berdasarkan keunikan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi menjadi 3 tahapan, masa bayi lahir hingga 12 bulan, masa balita (toddler) usia 13 tahun, masa pra-sekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal usia 6-8 tahun.

d. Sifat anak yang masih agresif

Anak usia dini susah ditebakingkah laku dan kemauannya, terkadang seketika anak-anak menangis secara tiba-tiba dan terkadang tersenyum. Seperti contoh, pada saat bermain anak-anak sibuk dengan mainannya sendiri, akan tetapi seketika seorang anak menangis dikarenakan mainannya diambil oleh temannya yang lain secara paksa, bahkan menggigit. Hal ini merupakan sifat anak yang masih agresif, menjadikan semuanya milik saya sehingga merebut yang bukan miliknya.

Pada kamus besar bahasa indonesia, agresif di artikan sebagai penyerangan suatu negara ke negara lain, perasaan marah atau tindakan kasar akibat kekecewaan atau kegagalan dalam mencapai pemuasan atau tujuan akhir yang dapat di arahkan kepada orang atau suatu benda. Secara fisik, perilaku agresif itu seperti memukul, menendang, menggigit, menampar, dan lainnya yang berhubungan dengan fisik. Perilaku agresif jarang ditemukan pada anak berusia dua tahun ke bawah.

## **SIMPULAN**

Permainan tradisional yang diterapkan di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan yaitu guru menggunakan permainan tradisional senapan bambu, dimana permainan tradisional senapan bambu ini merupakan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan sosial anak karena anak bisa berinteraksi dengan orang lain termasuk teman sebayanya. Instrumen permainan ini sangatlah mudah, yaitu dengan cara memasukkan peluru yang tidak berbahaya, seperti kertas atau koran yang diremas sehingga bentuknya menjadi kecil dan dimasukkan kedalam lobang bambu tersebut. Permainan ini sangat disukai oleh anak-anak karena merupakan permainan yang seru dan menghasilkan bunyi

Manfaat Dalam Implementasi Permainan Senapan bambu Untuk Kemampuan Sosial Di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan yaitu: Melatih konsentrasi, Melatih motorik anak, Melatih kreativitas, Meningkatkan kemampuan sosial, Rasa percaya diri, Membantu teman bermain, Memahami peraturan

Faktor Pendukung Dalam Implementasi Permainan Senapan bambu Untuk Kemampuan Sosial Di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan: Kreativitas guru, Teknik mengajar yang menarik, Antusias peserta didik, Media pembelajaran yang efektif

Faktor Penghambat Dalam Implementasi Permainan Senapan bambu Untuk Kemampuan Sosial Di TK Darul Falah Kertagena Tengah Kadur Pamekasan, Anak yang tidak patuh dan tidak mau mengikuti aturan, Anak yang pemalu, Usia anak yang terbilang dini, Sifat anak yang masih agresif

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta: 2013
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2013
- Aulia Nisak Choirun, Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini (Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Volume 1, Edisi 1, April 2014)
- Buna'i, *Penelitian Kualitatif*, Malang, STAIN Pamekasan: 2008

- Dimiyati Johni, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Kencana: 2014
- Fadlillah M, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, Jakarta, KENCANA: 2017
- Gunawan Imam, *Metode Penelitian Kualitatif; Teori dan Praktik*, Jakarta, Bumi Aksara: 2014
- Hasanah Uswatun, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini (Jurnal Pendidikan Anak, STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016)*
- Helmawati, *Mengenal Dan Memahami PAUD*, Bandung, PT REMAJA ROSDAKARYA: 2015
- Kasiram Moh, *Metodelogi Penelitian Kualitatif –Kuantitatif*, Malang, UIN Maliki Press: 2010
- Kurniati Euis, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta, PRENADAMEDIA GROUP: 2019
- M. Fadlillah, *Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, dkk, Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Prenada Media Group:2014
- Mahardika Kurniawati Esti, *Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, Volume 8, Edisi 2, November 2014)*
- Maryanti 2014, *Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Mendukung Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain (KB) Alam Uswatun Khasanah Kronggahan Gamping Sleman Tahun Pelajaran 2014*, Universitas Negeri Yogyakarta 2014.
- Meleong J. Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT REMAJA ROSDAKARYA: 2017
- Novan Ardi Wiyani & Barnawi, *Format PAUD*, Jogjakarta, Ar-Ruzz Media: 2017
- Observasi awal, pada tanggal 06 Februari 2016 jam 08:30 WIB
- Perdani Admi Putri, *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional (Jurnal Pendidikan Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, Volume 8, Edisi 1, April 2014)*
- Rahayu Sri, *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, Yogyakarta, KALIMEDIA: 2017

- Saputra Eka Nofrans, Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak (Jurnal Psikologi Jambi, Jambi University, Volume 2, No 2, Oktober 2017)
- Sholikhah Isnati 2014, Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Untuk Usia 4-5 Tahun Di *Play* Group Dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014, Universitas Negeri Yogyakarta 2014.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung, ALFABETA: 2017
- Suryani Ade Novi, Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada Paud Kemompok A (Jurnal Ilmiah Potensia, Universitas Dahasen Bengkulu, Volume 4, Edisi 2, juli 2019)
- Wiyani Ardy Novan, Manajemen PAUD Bermutu, Yogyakarta, Penerbit Gava Media: 2015
- Wiyani Ardy Novan, Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini, Yogyakarta, AR-RUZZ MEDIA: 2014