

## Identifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Kota Mataram

Selviana<sup>1\*</sup>, Baik Nilawati Astini<sup>1</sup>, Ika Rachmayani<sup>1</sup>, Nurhasanah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram

\*Corresponding Author: [selviana1f018091@gmail.com](mailto:selviana1f018091@gmail.com)

### Article History

Received : July 15<sup>th</sup>, 2022

Revised : August 28<sup>th</sup>, 2022

Accepted : September 30<sup>th</sup>, 2022

**Abstract:** Permainan tradisional merupakan permainan warisan nenek moyang yang berasal dari suatu daerah yang berpegang teguh pada adat dan norma tertentu, di setiap daerah memiliki nama permainan atau sebutan yang berbeda, memiliki cara dan aturan bermain yang sama. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi permainan-permainan tradisional yang terdapat di Kota Mataram serta yang dapat dimainkan oleh anak usia dini sehingga dapat meningkatkan aspek perkembangannya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan metode survei. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode analisis data menggunakan model Miles & Huberman yang memiliki empat tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 15 permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini yang berhasil diidentifikasi yaitu permainan *selodor*, *sebo'pete* atau *sebo'sebo'an*, benteng, main karet, *dengk leng*, *beciwe*, *terompa*, *manuk urung*, perang-perangan, *cepok*, *tolang bagek*, *jeletik*, kelereng, bekel, dan bakiak. Dilihat dari cara bermain permainan tradisional, aspek perkembangan yang dominan dikembangkan yaitu fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, bahasa dan juga seni.

**Keywords:** Permainan Tradisional, Perkembangan Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya karakteristik pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain akan memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi anak. Menurut Ardini & Lestaringrum (2018) kegiatan bermain untuk anak usia dini sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain adalah kegiatan berpura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa alat untuk kesenangan agar anak mampu mengungkapkan sesuatu yang dirasakan atau dipikirkan anak.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak usia dini adalah permainan tradisional. Kurniati (2016) mengemukakan bahwa permainan tradisional adalah suatu pola permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang syarat dengan nilai-nilai budaya. Sedangkan Marzoan dan Hamidi (2017) berpendapat bahwa permainan tradisional adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela oleh pelaku yang bertujuan untuk menciptakan kesenangan. Setiap daerah memiliki nama atau sebutan permainan yang berbeda, namun tetap

memiliki cara dan aturan main yang sama. Azizah (2016) mengemukakan bahwa permainan tradisional juga memiliki beragam manfaat yaitu melatih keseimbangan, menggunakan ketajaman penglihatan serta dapat dengan mudah menirukan gerakan irama. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yudiwinata dan Handoyo (2014) menunjukkan bahwa anak yang bermain permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan kooperatif, kemampuan membangun strategi, sportivitas dan kelincahan. Semua kegiatan yang dilakukan oleh anak usia dini saat bermain permainan tradisional memiliki makna tersendiri yang mampu memaksimalkan potensi anak secara maksimal.

Kota Mataram merupakan salah satu kota di pulau Lombok yang memiliki banyak sekali permainan tradisional, namun di zaman *modern* seperti sekarang ini, permainan tradisional hampir tidak pernah dimainkan lagi oleh anak-anak, mereka cenderung lebih menyukai permainan modern seperti *play*

station. Selain itu, anak-anak juga lebih suka bermain gawai daripada bermain permainan tradisional. Tanpa mereka sadari dampak buruk dari bermain gawai adalah anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, kesehatan otak dan mata menjadi terganggu, suka menyendiri, kreativitas menurun dan terpapar radiasi (Miranti & Putri, 2021)

Berdasarkan uraian di atas, untuk melestarikan permainan tradisional khususnya yang ada di Kota Mataram, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Identifikasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Kota Mataram”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan metode survei. Sugiyono (2019) berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan serta memberikan gambaran terhadap suatu obyek yang diteliti berupa data-data yang dikumpulkan dari narasumber. Subyek dalam penelitian ini yaitu pendidik TK, tokoh masyarakat, dan tokoh budayawan. Metode pengumpulan data

yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah model Miles & Huberman yang memiliki empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan juga penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, terdapat 21 permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh narasumber khususnya yang ada di Kota Mataram yaitu: (1) *selodor*, (2) *sebo 'pete atau sebo 'sebo 'an*, (3) benteng, (4) main karet, (5) *dengkeng*, (6) *beciwe*, (7) *terompa*, (8) *manuk urung*, (9) perang-perangan, (10) *cepok*, (11) *tolang bagek*, (12) *jeletik*, (13) kelereng, (14) bekel, (15) bakiak, (16) *sungklit*, (17) *presean*, (18) *peledokan*, (19) layangan, (20) *bawi ketik*, dan (21) gasingan. Berdasarkan hasil identifikasi, terdapat 15 permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1.** Permainan-permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini

No.	Nama Permainan	Alat/Bahan	Tempat Bermain	Pemain	Usia Pemain	Jumlah Pemain
1.	<i>Selodor</i> / Gobak sodor	Kayu atau bata merah	Ruang terbuka	Laki-laki dan Perempuan	5-13 Tahun	4-8 Orang
2.	<i>Sobo 'pete/ sebo '-sebo 'an</i> / Sembunyi-sembunyian	-	Ruang terbuka.	Laki-laki dan Perempuan	5-13 Tahun	5-10 Orang
3.	Benteng	Tiang atau pohon	Ruang terbuka	Laki-laki dan Perempuan	5-13 Tahun	4-8 Orang
4.	<i>Main Karet</i>	Karet	Ruang terbuka	Perempuan	5-13 Tahun	3-5 Orang
5.	<i>Dengkeng</i> / Engklek	Kayu atau lakban dan katuk	Ruang terbuka	Perempuan	5-13 Tahun	2-4 Orang
6.	<i>Beciwe</i> / Congklak	Batu atau biji asam dan papan ciwe	Ruang terbuka atau dalam ruangan	Perempuan	5-13 Tahun	2 Orang
7.	<i>Terompa</i> / Engrang Batok Kelapa	Tempurung kelapa dan tali,	Ruang terbuka	Laki-laki dan Perempuan	5-13 Tahun	3 Orang
8.	<i>Manuk urung</i>	Sarung, dan bermain di ruang terbuka	Ruang terbuka	Laki-laki	6-13 Tahun	4-8 Orang
9.	Perang-perangan	Pelepeh pisang,	Ruang terbuka	Laki-laki	6-12 Tahun	2-4 Orang
10.	<i>Cepok</i>	-	Ruang terbuka	Laki-laki	5-10 Tahun	3-6 Orang

No.	Nama Permainan	Alat/Bahan	Tempat Bermain	Pemain	Usia Pemain	Jumlah Pemain
11.	<i>Tolang bagek</i>	Biji asam, kayu. Serta bermain	Ruang terbuka	Perempuan	6-13 Tahun	3-5 Orang
12.	<i>Jeletik</i>	Karet	Ruang terbuka atau di dalam ruangan	Perempuan	6 -13 Tahun	3-5 Orang
13.	Kelereng	Kelereng	Ruang terbuka	Laki-laki	6-13 Tahun	3-6 Orang
14.	<i>Bekel</i>	Batu, bola bekel	Ruang terbuka atau di dalam ruangan	Perempuan	5-13 Tahun	2-3 Orang
15.	<i>Bakiak</i>	Bakiak yang terbuat dari kayu	Ruang terbuka	Laki-laki dan Perempuan	5-12 Tahun	2-6 Orang

Cara memainkan permainan tradisional memiliki kesamaan satu dengan yang lainnya, dimulai dari menyiapkan alat/bahan yang digunakan, membuat kesepakatan main, melakukan hompimpa atau suit untuk menentukan urutan atau menentukan kelompok bermain. Pada saat permainan berlangsung pemain akan mengikuti aturan main yang telah disepakati, apabila pemain tidak mengikutinya

maka pemain tersebut dianggap gugur dan digantikan dengan pemain berikutnya. Berdasarkan tahapan main dari 15 permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini, aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dijabarkan di dalam tabel yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.** Aspek yang Dikembangkan Berdasarkan Kegiatan Main dalam Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini

No.	Nama Permainan	Kegiatan dalam Bermain	Aspek yang dikembangkan
1.	<i>Selodor/ Gobak sodor</i>	a. Membuat garis selodor	Motorik halus
		b. Berlari untuk menghindari musuh	Motorik kasar
		c. Menjaga pertahanan	Motorik kasar
		d. Bersabar jika pemain kalah, dan tidak sombong jika pemain menang	Sosial emosional
		e. Melatih kejujuran dan sportifitas pemain	Nilai agama dan moral
2.	<i>Sobo' pete/ sebo' - sebo' an/ Sembunyi-sembunyan</i>	a. Penjaga berhitung 1-10 dan pemain yang lain bersembunyi	Kognitif
		b. Berlari, mencari dan mengejar teman dan menjaga rumah serta tidak dipegang oleh lawan yang tersembunyi.	Motorik kasar
		c. Penjaga bersabar mencari persembunyan teman-temannya	Sosial emosional
		d. Bersabar menunggu giliran untuk bergantian menjadi penjaga	Sosial emosional
3.	Benteng	a. Menentukan strategi main	Kognitif
		b. Berlari, mencari, dan mengejar lawan.	Motorik kasar
		c. Bekerjasama mempertahankan benteng agar tidak direbut tim lawan	Sosial emosional
		d. Melatih kejujuran dan sportifitas pemain	Nilai agama dan moral
4.	<i>Main Karet</i>	a. Melompati karet dengan ketinggian yang telah ditentukan	Motorik kasar
		b. Bersabar menunggu giliran untuk bermain	Sosial emosional

No.	Nama Permainan	Kegiatan dalam Bermain	Aspek yang dikembangkan
5.	<i>Dengkleng/ Engklek</i>	a. Berjalan, melompat, melempar, dan berdiri dengan satu kaki	Motorik kasar
		b. Menjumpit, menggenggam, dan membuat garis engklek	Motorik halus
6.	<i>Beciwe/ congklak</i>	a. Menggenggam dan menebarkan biji asam kedalam lubang ciwe	Motorik halus
		b. Mengatur strategi dan menghitung jumlah biji asam yang akan diletakkan ke dalam lubang	Kognitif
		c. Bersabar menunggu giliran bermain	Sosial emosional
7.	<i>Terompa/ Engrang batok kelapa</i>	a. Membuat garis star dan garis finis	Motorik halus
		b. Berjalan, memegang tali dan menjaga keseimbangan	Motorik kasar
8.	<i>Manuk urung</i>	a. Bersembunyi di dalam sarung, kemudian menebak pemain	Kognitif
		b. Pemain meniru suara ayam	Bahasa
		c. Belajar bekerjasama antar tim	Sosial emosional
9.	<i>Perang-perangan</i>	a. Membuat senjata dari pelepah pisang	Seni
		b. Bersembunyi, mencari dan mengejar lawan serta berusaha menembak lawan	Motorik kasar
10.	<i>Cepok</i>	a. Berlari dan mengejar musuh	Motorik kasar
		b. Melatih kesabaran pemain	Sosial emosional
11.	<i>Tolang bagek</i>	a. Membuat lubang menggunakan kayu	Motorik halus
		b. Menghitung jumlah biji asam yang digunakan untuk bermain serta mengatur strategi main	Kognitif
		c. Menjentik biji asam sampai masuk kedalam lubang	Motorik halus
		d. Melatih kesabaran pemain	Sosial emosional
12.	<i>Jeletik</i>	a. Menghitung jumlah karet yang digunakan untuk bermain	Kognitif
		b. Melempar dan menjetik karet	Motorik halus
13.	Kelereng	a. Membuat garis lingkaran dan garis lempar, meletakkan kelereng di tengah lingkaran serta menyentil kelereng sampai mengenai kelereng lawan	Motorik halus
		b. Berkonsentrasi pada saat menyentil kelereng	Kognitif
14.	<i>Bekel</i>	a. Melempar dan menangkap bola serta menyebarkan batu	Motorik halus
		b. Menghitung berapa jumlah batu yang akan diambil dan berkonsentrasi	Kognitif
15.	Bakiak	a. Membuat garis star dan garis finis	Motorik halus
		b. Berjalan dari garis finis sampai garis star	Motorik kasar
		c. Melatih kerjasama antar tim	Sosial emosional

Berdasarkan hasil identifikasi mengenai permainan-permainan tradisional yang ada di Kota Mataram yang dapat dimainkan oleh anak usia dini yaitu berjumlah 15 permainan dilihat dari alat/bahan yang digunakan untuk bermain, tempat bermain, usia pemain dan juga cara bermain. Kriteria alat/bahan yang dapat digunakan yaitu ditinjau dari aspek keamanan sesuai dengan yang dikatakan oleh Nur

(2013) sehingga aman digunakan oleh anak usia dini seperti alat/bahan yang sederhana, mudah didapatkan, mudah dipegang, mudah digenggam serta mudah di bawa ke mana-mana oleh anak. Serta kriteria untuk bermain yaitu mudah ditiru serta dipahami oleh anak sehingga dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan tahap-tahap bermain permainan tradisional, yang dapat dimainkan oleh anak usia dini dan dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangannya seperti:

1. Permainan *dengkleng*, *terompa*, *cepok*, *sebo'pete* atau *sbeo'sebo'an*, bakiak, perang-perangan, dan main karet dapat meningkatkan motorik kasar, hal ini sejalan dengan pendapat Hasanah (2016) yang mengemukakan bahwa keterampilan motorik yaitu suatu gerakan tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Dilihat pada saat anak berjalan, melompat, berdiri dengan satu kaki, menjaga keseimbangan, mencari dan mengejar lawan. Sedangkan permainan *beciwe*, *tolang bagek*, *jeletik*, *dengkleng*, kelereng, bekel, dan juga bakiak, dapat meningkatkan motorik halus anak dilihat pada saat anak menggenggam, membuat garis, membuat lubang, menjentik, dan menjumpit.
2. Permainan *beciwe*, *manuk urung*, *cepok*, *tolang bagek*, *sebo'pete* atau *sbeo'sebo'an* dan bakiak, dapat meningkatkan sosial emosional, hal ini sejalan dengan pendapat Nurhasanah (2018) menyatakan bahwa keterampilan sosial emosional mencakup kemampuan anak untuk berhubungan sosial atau berinteraksi dengan orang lain. dilihat pada saat anak mampu bekerjasama dengan teman dalam memenangkan permainan.
3. Permainan *tolang bagek*, *beciwe*, *manuk urung*, *sebo'pete* atau *sbeo'sebo'an*, dan benteng dapat meningkatkan kognitif anak, Rahayu (2018) menjelaskan bahwa kognitif merupakan kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi. Dilihat pada saat anak menentukan strategi main, berhitung, serta menebak pemain yang bersembunyi.
4. Permainan *selodor* dan *benteng* dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral. Akbar, et al (2019) mengemukakan bahwa pengembangan nilai agama dan moral berkaitan dengan karakter seseorang, sehingga berkaitan erat dengan perilaku atau tindakan yang dilakukan oleh anak. Hal ini dilihat pada saat anak menaati aturan main, dapat bersikap jujur dan juga sportifitas anak.
5. Permainan *manuk urung* dapat meningkatkan aspek bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat yang berupa lambang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia (Devianty, 2017). Hal Ini dilihat pada saat anak dapat menirukan suara ayam

6. Permainan perang-perangan dapat meningkatkan aspek seni. Seni merupakan suatu hasil karya yang memiliki nilai keindahan yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewantara (Nurwita, 2020) seni merupakan hasil keindahan yang dapat meningkatkan kreativitas seseorang serta mempengaruhi perasaan seseorang yang melihatnya sehingga dapat menimbulkan rasa senang. Hal ini dilihat pada saat anak membuat senjata dari pelepah pisang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang permainan tradisional yang ada di Kota Mataram, terdapat 21 permainan tradisional. Dari 21 permainan tradisional tersebut, terdapat 15 permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini yang berhasil diidentifikasi ditinjau dari alat atau bahan yang digunakan, tempat bermain, usia pemain dan juga cara bermain yaitu permainan *selodor*, *sebo'pete* atau *sebo'sebo'an*, benteng, main karet, *dengkleng*, *beciwe*, *terompa*, *manuk urung*, perang-perangan, *cepok*, *tolang bagek*, *jeletik*, kelereng, bekel, dan bakiak. Berdasarkan cara main permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini, ada 14 permainan tradisional yang dapat meningkatkan aspek perkembangan fisik motorik, 9 permainan tradisional yang dapat meningkatkan aspek sosial emosional, 8 permainan tradisional yang dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif, 2 permainan tradisional yang dapat mengembangkan aspek perkembangan nilai agama dan moral, serta 1 permainan tradisional yang dapat meningkatkan aspek bahasa dan seni

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, guru TK, budayawan dan juga tokoh masyarakat yang telah membantu peneliti dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk peneliti selanjutnya.

## REFERENSI

- Akbar, Sa'dun, et al. (2019). *Pengembangan Nilai Agama dan Moral Bagi Anak Usia Dini*. Bandung: PT Refika Aditama
- Ardini, Pupung Puspa & Anik Lestarinigrum. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Azizah, Iza Ma'azi (2016). *Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggor Nganjuk*. Jurnal: *Dinamika Penelitian*, 16(2).
- Nur, Haerani (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal: *Pendidikan Karakter*, 3(1).
- Devianty, Rina (2017). *Bahasa sebagai Cermin Kebudayaan*. Jurnal: *Tarbiyah*, 5(1).
- Hasanah (2016). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal: *Pendidikan Anak*, 5(1).
- Kurniati, Euis (2016) *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Goup.
- Marzoan & Hamidi (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa*. Jurnal: *An-Nafs*. Vol.2. No.1.
- Miranti, Putri & Lili Dasa Putri (2021). *Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal: *Cendekiawan Ilmiah PLS*, 2(1).
- Nurhasanah (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Mataram: Arga Puji Press.
- Nur, Haerani (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal: *Pendidikan Karakter*, 3(1).
- Nurwita, S. (2020). *Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Menggunakan Media Smart Hafiz di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang*. Jurnal: *Early Child Research and Practice*. Vol.1. No.1.
- Rahayu, Dwi Istati (2018). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Mataram: FKIP Universitas Mataram.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yudiwinata, Hikmah Prisia & Pambudi Handoyo (2014.) *Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. *Paradigma*, 2(3).