

# C3. Baik Nilawati Astini

*by* Baik Nilawati Astini

---

**Submission date:** 03-Feb-2023 10:35PM (UTC-0600)

**Submission ID:** 2006017051

**File name:** C3\_Identifikasi\_permainan\_tradisional\_Sinta\_4.pdf (166.88K)

**Word count:** 4051

**Character count:** 25237



## Identifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini di kabupaten lombok utara

Baik Nilawati Astini, Ika Rachmayani, Nurhasanah, Nuha Fathin Zakiyah  
PGPAUD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia  
E-mail: nuhazakiyah@gmail.com

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 07-09-2022

Revised: 05-12-2022

Accepted: 06-12-2022

#### Keywords:

traditional games, early childhood development, lombok utara

### ABSTRACT

Permainan tradisional merupakan permainan yang ada sejak zaman dahulu dan memiliki nilai adat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini, dan dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini di Kabupaten Lombok Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian survei. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu delapan pendidik TK atau PAUD dan dua tokoh masyarakat. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari tiga puluh dua permainan tradisional yang diidentifikasi di Kabupaten Lombok Utara, berdasarkan tahapan bermain dan aturan bermain terdapat dua puluh dua permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini, serta dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini. Permainan tersebut yaitu *belajur* atau *jurjur*, *rempak* atau *pasit*, *gade* atau *pegadean*, *jiret* atau *kendeker*, *sit* atau *seboq peta*, *icung-icung pangi* atau *ugem-ugem*, *singklak*, *bekel*, *gogorinsing*, *tolang bagek*, *derek*, *domikado*, *sut jalan*, *geplek*, *benteng* atau *bakar*, *lengkek*, *terompah*, *bale-balean*, *karet*, *manuk-manukan*, *main batu*, dan *selae*.

*Traditional games are games that have existed since ancient times and have traditional values and are passed down from generation to generation. The purpose of this study was to identify traditional games that can be played by early childhood to improve the development of early childhood in North Lombok Regency. The research method used is descriptive qualitative with the type of survey research. The research subjects in this study were eight kindergarten or early childhood educators and two community leaders. Collecting data using observation, interviews, and documentation. The data analysis technique uses the Miles and Huberman model namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that of the thirty-two traditional games that were identified in North Lombok Regency, based on the stages of play and the rules of the game, twenty-two traditional games could be played by early childhood and could improve early childhood development. The traditional games are belajur or jurjur, rempak or pasit, gade or pegadean, jiret or kendeker, sit or seboq peta, icung-icung pangi or ugem-ugem, singklak, bekel, gogorinsing, tolang bagek, derek, domikado, sut jalan, geplek, benteng or bakar, lengkek, terompah, bale-balean, karet, manuk-manukan, main batu, dan selae.*



[bit.ly/jpaUNY](http://bit.ly/jpaUNY)

### PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa periode awal yang memegang peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan manusia di periode selanjutnya. Pada masa ini terjadi perkembangan kecerdasan anak, kepribadian anak, kemampuan bersosialisasi, pengendalian emosi, perkembangan fisik motorik, kemampuan berbahasa dan berakarsa serta pengembangan kreativitas dan seni anak. Jika pada masa ini tidak diberikan stimulus pada anak, maka tumbuh kembang anak pada tahap selanjutnya akan terganggu dan mengalami hambatan. Oleh sebab itu, stimulasi perkembangan anak dapat dilakukan melalui bermain.



Berkembangnya zaman saat ini membuat permainan anak yang awalnya tradisional bergeser ke permainan modern. Anak sekarang lebih asyik dengan *game* yang ada di *gadget*. Oleh sebab itu, anak jarang mengenal tentang permainan tradisional. Hal ini menyebabkan eksistensi dari permainan tradisional menjadi kurang. Padahal permainan tradisional memiliki berbagai manfaat guna mengoptimalkan perkembangan anak.

Bermain memberi anak kesempatan untuk memahami dunia, berinteraksi dengan orang lain agar diterima oleh lingkungannya, mengekspresikan dan mengendalikan emosi serta perasaan, dan mengembangkan kemampuan serta potensi anak (Habibi, 2018). Bermain merupakan sarana anak untuk mengenal lingkungan sosialnya, mengenal bagaimana beradaptasi dan diterima di suatu kelompok sosial. Bermain juga sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan potensi anak.

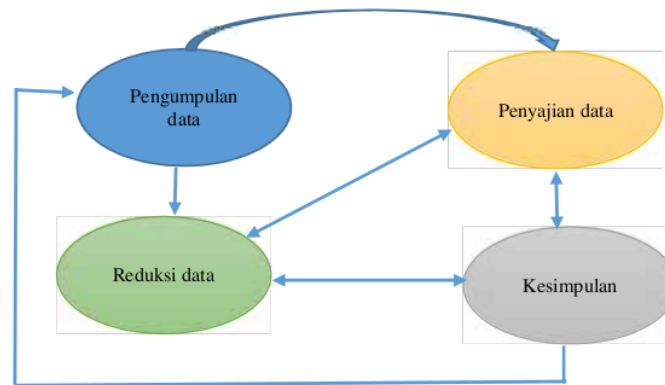
Dilihat dari aturan bermain, proses bermain dan makna yang terkandung, permainan tradisional terbukti dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Mulai dari pengembangan aspek nilai agama moral yaitu saat anak dibiasakan berdoa sebelum bermain, pengembangan fisik motorik yaitu saat anak distimulasi berlari maupun melompat, pengembangan kognitif yaitu saat anak distimulasi untuk berpikir kreatif untuk membuat strategi, pengembangan bahasa yaitu saat anak distimulasi untuk berkomunikasi dengan teman-temannya, pengembangan sosial emosional yaitu saat anak distimulasi untuk bersosialisasi dengan temannya agar diterima secara sosial, serta pengembangan seni yaitu saat anak distimulasi kreativitasnya termasuk saat menyiapkan bahan permainan. Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki manfaat bagi perkembangan anak usia dini.

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat dijadikan bekal pembentuk karakter anak (Adi et al., 2020; Yudiwinata & Handoyo, 2014). Permainan tradisional biasanya melibatkan anak untuk melakukan interaksi secara langsung, proses bermain yang menggunakan seluruh anggota tubuh, mengasah kemampuan berpikir menyusun strategi dan cara agar menang dengan sportif, kemampuan berkomunikasi serta anak belajar mengendalikan emosinya. Permainan tradisional juga memberikan manfaat bagi anak agar dapat melatih keseimbangan, ketajaman penglihatan, serta mudah menirukan gerakan irama agar badan menjadi sehat (Azizah, 2016; Nuriman et al., 2016).

Ragam permainan tradisional yang ada di Indonesia membuat tiap masing-masing daerah memiliki permainan tradisional. Namun, permainan tradisional yang ada di Indonesia biasanya memiliki cara bermain yang hampir sama tetapi memiliki nama yang berbeda-beda sesuai daerah masing-masing. Tidak ada yang mengetahui secara pasti siapa yang menciptakan permainan-permainan tradisional yang saat ini beredar di masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, permainan tradisional memiliki manfaat bagi anak khususnya pada perkembangan anak. Manfaat yang diberikan dimulai dari perkembangan bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral, fisik motorik, dan seni. Oleh sebab itu, pentingnya memahami setiap permainan tradisional khususnya yang ada di Kabupaten Lombok Utara. Tujuannya agar guru maupun orang tua mengetahui dan dapat memanfaatkan permainan tersebut sebagai kegiatan pembelajaran di sekolah maupun mengisi waktu ketika di rumah.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang mendalam, suatu data yang berisi data yang sebenarnya, data yang pasti adalah suatu nilai di balik data yang tampak (Sugiyono, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Lombok Utara yang terdiri dari Kecamatan Pemenang, Kecamatan Bayan dan Kecamatan Gangga. Penelitian dilaksanakan pada April–Mei 2022. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 8 (delapan) pendidik TK/PAUD dan 2 (dua) tokoh masyarakat di Kabupaten Lombok Utara. Analisis data kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman yaitu data *collection* atau pengumpulan data, data *reduction* atau reduksi data, data *display* atau penyajian data, dan kesimpulan atau *verifikasi*. Secara rinci teknik analisis data dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan analisis data

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil wawancara kepada narasumber yang terdiri dari pendidik TK/PAUD dan tokoh masyarakat mengenai permainan tradisional yang ada di Kabupaten Lombok Utara terdapat 32 (tiga puluh dua) permainan tradisional yang berhasil diidentifikasi antara lain:

Tabel 1. Permainan tradisional di kabupaten lombok utara

No	Nama Permainan	Alat, Bahan, dan Tempat Bermain	Pemain	Usia Pemain	Jumlah Pemain
1.	Gasing	Gasing (terbuat dari kayu), tali ( <i>alit</i> ), sumbu (terbuat dari besi), batok kelapa, dan luar ruangan	Laki-laki	9 tahun-dewasa	3-5 orang
2.	Beldok	Pledokan (terbuat dari bambu kecil dengan diameter 1-1,5 cm dan potongan bilah bambu kecil sebagai penyodok), bakal buah jambu atau kertas basah, dan luar ruangan	Laki-laki	10 tahun-dewasa	4-8 orang atau lebih (individu atau kelompok)
3.	<i>Belajur</i> atau <i>Jurjur</i>	Kayu atau batu (untuk menggambar bidang <i>Belajur</i> ) dan luar ruangan	Laki-laki dan Perempuan	6-12 tahun	4-8 orang (kelompok)
4.	<i>Rempak</i> atau <i>Pasit</i>	Pecahan keramik atau genteng atau batu (sebagai <i>katuk</i> atau <i>gutit</i> )	Perempuan	6-13 tahun	3-7 orang (individu)



5.	Gade atau Pegadean	Pecahan keramik atau genteng (berjumlah 5-7), bola kasti atau batu kecil yang dibungkus menggunakan kertas), dan luar ruangan	Laki-laki	6-15 tahun	6-8 orang atau lebih (kelompok)
6.	<i>Jiret</i> atau <i>Kendeker</i>	Kelereng, kayu (untuk menggambar kotak), dan luar ruangan	Laki-laki	6-11 tahun	5-8 orang atau lebih (individu)
7.	Sit atau <i>Seboq Peta</i>	Tembok atau pohon dan luar ruangan	Laki-laki dan Perempuan	5-12 tahun	5-10 orang atau lebih (individu)
8.	<i>Icung-icung Pangi</i> atau <i>Ugem-ugem</i>	Batu kerikil atau daun atau kayu atau kertas dan luar ruangan	Laki-laki dan Perempuan	5-10 tahun	6-10 orang atau lebih (individu)
9.	<i>Singklak</i> atau <i>Nyingklak</i>	Batu kerikil atau biji asam (berjumlah 5) dan dalam ruangan atau luar ruangan	Perempuan	6-13 tahun	3-6 orang (individu)
10.	Bekel	Bola bekel atau bola yang dapat memantul, cangkang siput laut kecil, dan dalam ruangan	perempuan	6-12 tahun	3-6 orang (individu)
11.	<i>Gogorinsing</i>	Dalam ruangan atau luar ruangan	Laki-laki dan Perempuan	5-13 tahun	8-10 orang atau lebih (kelompok)
12.	<i>Tolang Bagek</i>	Biji asam dan luar ruangan	Laki-laki dan Perempuan	6-10 tahun	4-7 orang (individu)
13.	<i>Derek</i>	Biji kemiri (lekong) dan luar ruangan	Laki-laki dan Perempuan	5-11 tahun	4-7 orang (individu)
14.	Domikado	Dalam ruangan	Perempuan	5-12 tahun	4-10 orang atau lebih (individu)
15.	Sut Jalan	Kayu (untuk menggambar garis) dan luar ruangan (tempat luas)	Laki-laki dan Perempuan	6-13 tahun	2-8 orang (individu atau kelompok)
16.	<i>Geplek</i>	Papan <i>Geplek</i> , biji asam atau batu kerikil, dan di dalam ruangan	Perempuan	6-12 tahun	2 orang (individu)
17.	Benteng atau Bentengan atau Bakar	Pohon dan luar ruangan	Laki-laki	6-13 tahun	6-10 orang (kelompok)
18.	<i>Sungkil</i> atau <i>Suwit</i> atau <i>Sungklit</i> atau <i>Cungkit</i> atau <i>Tok Tak</i>	Kayu berukuran panjang, kayu berukuran pendek, dan luar ruangan	Laki-laki	10 tahun-dewasa	4-6 orang (kelompok)





19.	<i>Lengkak</i>	Karet gelang yang disusun dan luar ruangan	Perempuan	6-12 tahun	3-10 orang
20.	Terompah	Terompah atau bakiak (terbuat dari kayu. Satu terompah diisi oleh 2-3 orang) dan dalam ruangan atau luar ruangan	Laki-laki dan Perempuan	6-12 tahun	4-8 orang (kelompok)
21.	<i>Bale-balean</i>	Batu atau bata atau kayu dan dalam ruangan atau luar ruangan	Perempuan	4-10 tahun	1-5 orang
22.	Layang-layang	Layang-layang (terbuat kertas layangan, tali layangan, lem, bilah batang bambu), tali layangan, dan luar ruangan	Laki-laki	10 tahun-dewasa	1-5 orang atau lebih (individu)
23.	Karet	2 bilah bambu atau paku ukuran besar, karet gelang, dan luar ruangan	Laki-laki	6-12 tahun	4-6 orang (individu)
24.	<i>Manuq-manuqan</i>	Sarung dan luar ruangan	Laki-laki dan Perempuan	4-13 tahun	5-10 orang atau lebih (individu)
25.	Tali	Karet gelang yang disusun atau tali dan luar ruangan	Perempuan	9-13 tahun	3-6 orang (individu atau kelompok)
26.	Main Batu	Batu kerikil atau biji asam (berjumlah 5) dan dalam ruangan	Perempuan	6-13 tahun	3-6 orang (individu)
27.	<i>Selae</i>	Luar ruangan	Laki-laki dan Perempuan	6-13 tahun	5-10 orang atau lebih (individu)
28.	Pik pinyang	Dalam ruangan	perempuan	9-12 tahun	4-6 orang (individu)
29.	Main <i>Bagek</i>	Belahan bambu, batu kerikil, biji asam, dan luar ruangan	Laki-laki	7-11 tahun	4-7 orang (individu)
30.	Bedil-bedilan	Papan yang sudah dibentuk menyerupai pistol, karet gelang, pelepah pisang muda yang dipotong kecil-kecil, dan luar ruangan.	Laki-laki	11-15 tahun	4-10 orang (kelompok)
31.	Tulup	Bambu dengan diameter 1-1,5 cm, tanah liat atau kertas basah, dan luar ruangan	Laki-laki	13-15 tahun	4-10 orang (kelompok)
32.	Egrang	Bambu (dibuat juga untuk tempat pijakan kaki) dan luar ruangan	Laki-laki dan Perempuan	13 tahun-dewasa	4-5 orang (individu)



Berdasarkan 32 (tiga puluh dua) permainan tradisional yang berhasil diidentifikasi, terdapat 22 (dua puluh dua) permainan tradisional dapat dimainkan oleh anak usia dini, dan 9 (sembilan) permainan tidak dapat dimainkan oleh anak usia dini. Hal tersebut ditinjau dan dinilai berdasarkan keamanan, alat dan bahan, cara bermain, serta tempat bermain. Alat permainan yang digunakan dalam permainan tradisional agar dapat dimainkan oleh anak usia dini yaitu terbuat dari bahan yang tidak berbahaya ketika dipegang dan digunakan serta sesuai untuk anak usia dini dari segi keras, besar, dan berat. Selain itu, alat dan bahan yang digunakan mudah untuk ditemukan seperti kayu, batu, dan lain-lain. Cara bermain yang tidak membahayakan anak misalnya tidak terdapat cara bermain yang menggunakan kekerasan seperti memukul, melempar barang keras dan berat kepada pemain lainnya. Aturan bermainnya pun tidak sulit dan mudah dipahami anak. Selain itu, area bermain atau tempat bermain yang tidak sulit diakses atau ditemukan seperti lapangan, halaman atau di dalam rumah.

### Pembahasan

Pada umumnya, permainan tradisional memiliki tahap bermain yang sama yaitu dimulai dengan membuat kesepakatan antar pemain yang bisa berupa aturan bermain dan cara bermain. Pada permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, pemain akan melakukan *hompimpa* dan *sut* untuk menentukan kelompok dan peran dari kelompok tersebut. Kemudian tahap main yaitu pemain memainkan permainan sesuai dengan aturan permainan yang ada dan kesepakatan yang dibuat sebelumnya. Lalu tahap akhir yaitu menemukan pemenang dari suatu permainan. Pemain juga membereskan peralatan maupun tempat bermain setelah selesai.

Sebanyak 22 (dua puluh dua) permainan tradisional dapat dimainkan oleh anak usia dini. Berdasarkan tingkat capaian perkembangan anak usia 4-6 tahun, tahapan bermain dalam permainan tradisional tersebut dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Aspek yang dikembangkan dalam setiap permainan tradisional disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Aspek yang dikembangkan dalam langkah bermain permainan tradisional

No.	Nama Permainan	Langkah Bermain	Aspek yang Dikembangkan
1.	<i>Belajur/ Jur-jur</i>	a. Menggambar bidang belajur	Seni
		b. Bersabar menunggu giliran main	Sosial emosional
		c. Bekerja sama dengan tim agar dapat melewati garis	
		d. Berlari menjaga garis	Motorik kasar
		e. Jujur apabila pemain tersentuh oleh lawan	Nilai agama dan moral
		f. Melatih sportivitas	
		g. Memikirkan strategi agar dapat melewati garis tanpa tersentuh	Kognitif
		h. Berkata " <i>Jur jur!</i> " sambil menginjakkan kaki saat dapat melewati semua garis	Bahasa
		i. Berkata " <i>Uleq!</i> " saat sudah bisa kembali.	
		2.	<i>Rempak/Pasit</i>
b. Melempar katuk ke dalam kotak	Motorik halus		
c. Melompat menggunakan satu kaki	Motorik kasar		
d. Berstrategi agar tidak menginjak garis	Kognitif		
e. Menggambar bidang rempak	Seni		



3.	<i>Gade/ Pegadean</i>	a. Bersabar menunggu giliran bermain	Sosial emosional
		b. Bekerja dengan kelompok agar dapat menyusun pecahan keramik	
		c. Menyusun pecahan keramik	Motorik halus
		d. Melempar bola ke susunan keramik dan pemain	Motorik kasar
		e. Berlari mengejar dan menghindari tim lawan	
		f. Menghitung jumlah pecahan keramik yang disusun	Kognitif
		g. Berstrategi mengecoh lawan agar dapat menyusun keramik	
		h. Berteriak “Gade!” ketika selesai menyusun	Bahasa
4.	<i>Jiret/Kendeker/ Kelereng</i>	a. Bersabar menunggu giliran bermain	Sosial emosional
		b. Menyentil kelereng	Motorik halus
		c. Berstrategi agar kelereng keluar garis	Kognitif
5.	<i>Sit/Seboq Peta</i>	a. Bersabar menjadi penjaga	Sosial emosional
		b. Bersabar mencari teman yang bersembunyi	
		c. Menghitung sampai angka yang disepakati (1-20)	Kognitif
		d. Memilih tempat bersembunyi	
		e. Berjalan mencari teman yang bersembunyi	Motorik kasar
		f. Berlari ke markas	
		g. Mengatakan “Sit!”	Bahasa
6.	<i>Ugem-ugem/ Icuung-icung Pangi</i>	a. Menggenggam benda	Motorik halus
		b. Menyanyikan lagu permainan	Seni
7.	<i>Singklak/ Nyingklak</i>	Melempar dan menangkap batu/biji asam	Motorik halus
8.	Bekel	a. Melempar bola	Motorik halus
		b. Menggenggam cangkang siput laut	
		c. Berstrategi agar dapat membalik cangkang siput laut	Kognitif
		d. Menyepakati aturan bermain	Sosial emosional
9.	<i>Gogorinsing</i>	a. Menyanyikan lagu permainan	Seni
		b. Menyepakati akan bermain apa setelah gogorinsing	Sosial emosional
		c. Berjalan melewati gerbang	Motorik kasar
		d. Menangkap pemain saat lagu berakhir	





10.	<i>Tolang Bagek</i>	a. Menyepakati jumlah biji asam yang diserahkan b. Bersabar menunggu giliran c. Melempar biji asam sejauh-jauhnya d. Menyentil biji asam e. Menghitung biji asam	Sosial emosional  Motorik kasar  Motorik halus Kognitif
11.	<i>Derek</i>	a. Menyepakati jumlah biji kemiri yang diserahkan b. Menghitung biji kemiri c. Melempar biji kemiri	Sosial emosional  Kognitif Motorik kasar
12.	<i>Domikado</i>	a. Menepuk tangan pemain lain b. Menyanyikan lagu permainan	Motorik kasar  Seni
13.	<i>Sut Jalan</i>	a. Melakukan sut b. Berjalan dengan langkah lebar c. Menghitung langkah	Motorik halus Motorik kasar  Kognitif
14.	<i>Geplek (Congklak)</i>	a. Bersabar menunggu giliran b. Menghitung biji-biji c. Menggenggam dan meletakkan biji ke setiap lubang	Sosial emosional  Kognitif Motorik halus
15.	<i>Benteng/ Bentengan/ Bakar</i>	a. Kerja sama dengan kelompok b. Berstrategi agar dapat menyentuh benteng lawan dan menghindari lawan c. Berstrategi menyentuh lawan d. Berlari menghindari lawan e. Mengatakan " <i>Bakar!</i> " ketika menyentuh benteng lawan f. Jujur jika tersentuh lawan g. Melatih sportivitas	Sosial emosional  Kognitif  Motorik kasar Bahasa  Nilai agama dan moral
16.	<i>Lengkek</i>	a. Bersabar menunggu giliran bermain b. Melompati karet c. Memegang ujung karet	Sosial emosional  Motorik kasar Motorik halus
17.	<i>Terompah/ Bakiak</i>	a. Kerja sama dengan tim b. Berjalan ke garis akhir	Sosial emosional Motorik kasar
18.	<i>Bale-balean</i>	a. Berbicara dengan pemain lain b. Membuat bagian-bagian rumah c. Mengatur dan memindahkan benda yang menjadi perabotan	Bahasa  Seni  Motorik halus
19.	<i>Karet</i>	a. Menyepakati jumlah karet gelang yang diserahkan b. Bersabar menunggu giliran bermain	Sosial emosional



		c. Menjentikkan karet agar terlempar jauh	Motorik halus
		d. Membidik agar karet mengenai sasaran	Kognitif
20.	<i>Manuq-manuqan</i>	a. Bersembunyi di dalam sarung	Kognitif
		b. Menghitung sampai angka yang disepakati (misal 1-20)	
		c. menebak siapa yang di dalam sarung	
		d. Menirukan suara ayam	Seni
		e. Menyepakati menghitung sampai angka berapa	Sosial emosional
21.	Main Batu	a. Bersabar menunggu giliran bermain	Sosial mosional
		b. Menggenggam dan mengambil batu	Motorik halus
		c. Menghitung batu	Kognitif
22.	<i>Selae</i>	a. Menghitung sampai 25	Kognitif
		b. Mencari tempat agar tidak dapat disentuh oleh pengejar	
		c. Berlari mengejar dan menghindari kejaran	Motorik kasar

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa jumlah permainan tradisional didominasi untuk mengembangkan fisik motorik baik itu halus maupun kasar. Terdapat 20 (dua puluh) jenis permainan yang mengembangkan permainan tradisional yang terdiri dari *belajur, rempak, gade, jiret, sit, ugem-ugem, singklak*, bekel, *gorosinsing, tolang bagek, derek*, domikado, sut jalan, *geplek*, bentang, *lengkak, bale-balean*, karet, main batu, dan *selae*. Pengembangan fisik motorik yang terdiri dari motorik halus dan motorik kasar ketika berlari, berjalan, mengayunkan lengan ketika melempar, mengambil, memegang, menjumpit, menyentil, dan menggenggam. Kegiatan tersebut dapat membuat pembentukan fisik yang sehat, bugar, dan tangguh (Hasanah, 2016).

Permainan tradisional yang mengembangkan aspek sosial emosional terdiri dari 16 (enam belas) permainan. Permainan tersebut terdiri dari *elajur, rempak, gade, jiret, sit, gorosinsing, tolang bagek, derek, geplek*, bentang, *lengkak*, terompah, karet, *manuq-manuqan*, dan main batu. Sosial emosional merupakan kemampuan anak dalam mengendalikan emosi agar dapat berperilaku sesuai tuntutan sosial di lingkungan sekitarnya. Sikap mampu bekerja sama anak dilatih melalui banyak permainan tradisional terutama permainan tradisional yang menggunakan sistem kelompok. Pengembangan sosial emosional anak dilihat melalui proses kerja sama antar anggota kelompok, sosialisasi dengan teman sepermainan, sabar menunggu giliran dan menerima peran dalam permainan. Selain itu, kemampuan sosial emosional yang ditumbuhkan seperti percaya diri, tanggung jawab, kerjasama, gigih, membiasakan komunikasi, membantu teman, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (Muthmainnah et al., 2016). Sejalan dengan Mukhlis & Mbelo (2019) bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan pengenalan diri (*self-awareness*), manajemen diri (*self-management*), pengenalan sosial (*self-awareness*), keterampilan membangun hubungan (*relationship skill*) dan pengambilan keputusan yang bertanggungjawab.

Terdapat 15 (lima belas) permainan tradisional yang mengembangkan aspek perkembangan kognitif. Permainan ini terdiri dari *belajur, gade, jiret, sit*, bekel, *tolang bajek, sut jalan, geplek*, bentang, terompah, *bale-balean*, karet, *manuq-manuqan*, main batu, *selae*. Pengembangan aspek kognitif yang dilihat dari kemampuan anak memecahkan masalah, memiliki ide untuk memecahkan masalah, berhitung, dan berstrategi. Sejalan dengan (Hanifah et al., 2018) bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan kognitif kemampuan berpikir, berkonsentrasi dalam memecahkan masalah di kegiatan permainan, mengolah daya ingat.



Permainan tradisional yang mengembangkan aspek seni terdiri dari tujuh permainan. Permainan tradisional yang dimaksud yaitu permainan *belajur*, *rempak*, *ugem-ugem*, *gogorinsing*, *domikado*, *bale-balean*, dan *manuq-manuqan*. Pengembangan seni dilihat dari ketika anak menggambar, menyanyi sesuai irama, menirukan suara hewan, dan membuat suatu hasil karya. Selain itu, permainan tradisional dapat sebagai saran pengembangan bakat seni anak (Antara, 2015).

Adapun lima permainan tradisional yang mengembangkan aspek bahasa anak. Permainan tersebut meliputi *belajur*, *gade*, *sit*, *bentang*, dan *bale-balean*. Pengembangan bahasa dilihat melalui anak mengucapkan kata dan bercakap-cakap. Hal ini sejalan dengan Cendana & Suryana (2021) bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak seperti kemampuan mendengarkan, meniru kembali 3-4 urutan kata, mengerti perintah yang diberikan bersamaan, memahami permainan yang akan dimainkan, mengenal perbedaan kata mengenai kata sifat, menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana, menjawab pertanyaan, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menceritakan kembali permainan yang telah dimainkan secara sederhana, mengenal suara-suara yang ada disekitarnya.

### SIMPULAN

Dari 32 (tiga puluh dua) permainan tradisional yang berhasil diidentifikasi di Kabupaten Lombok Utara, terdapat 22 (dua puluh dua) permainan yang dimainkan oleh anak usia dini serta dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini, antara lain: *Belajur* atau *Jur-jur*, *rempak* atau *pasit*, *gade* atau *pegadean*, *jiret* atau *kendeker* atau *kelereng*, *sit* atau *Seboq Peta*, *Icung-icung Pangi* atau *Ugem-ugem*, *Singklak* atau *Nyngklak*, *bekel*, *Gogorinsing*, *Tolang Bagek*, *Derek*, *domikado*, *sut jalan*, *Geplek*, *benteng* atau *bentengan* atau *bakar*, *Lengkak*, *terompah*, *Bale-balean*, *karet*, *manuq-manuqan*, *main batu*, dan *selae*. Dari 32 (tiga puluh dua) permainan tradisional yang berhasil diidentifikasi di Kabupaten Lombok Utara, terdapat 22 (dua puluh dua) permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini antara lain: 21 (dua puluh satu) permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik, 16 (enam belas) permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional, 15 (lima belas) permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif, 7 (tujuh) permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan seni, 5 (lima) permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa, dan 2 (dua) permainan tradisional yang dapat mengembangkan perkembangan nilai agama dan moral.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>.
- Antara, P. A. (2015). Pengembangan bakat seni anak pada taman kanak-kanak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 10(1), 29–34. <https://doi.org/10.21009/jiv.1001.4>.
- Azizah, M. I. (2016). Ilza Ma'azi Azizah. *Efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar Materi Gaya Di Kelas IV MIN N*.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>.
- Habibi, M. (2018). *Analisis kebutuhan anak usia dini (buku ajar S1 PAUD)*. Deepublish.
- Hanifiah, E., Marijono, M., & Imsiyah, N. (2018). Pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan tradisional dakon di paud tunas permata perumahan permata giri kabupaten banyuwangi. *Learning Community: Jurnal ...*, 1(2), 18–20. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JLC/article/view/8079>.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>



- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *Preschool. Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–28.
- Muthmainah, -, Astuti, B., & Fatimaningrum, A. S. (2016). Pelatihan pengembangan permainan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 817–824. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.12379>.
- Nuriman, R., Kusmaedi, N., & Yanto, S. (2016). Pengaruh permainan olahraga tradisional bebenteng terhadap kemampuan kelincahan anak usia 8-9 tahun. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v1i1.1550>.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Alfabeta.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 02, 1–5.

# C3. Baik Nilawati Astini

---

## ORIGINALITY REPORT

---

5%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

[www.coursehero.com](http://www.coursehero.com)

Internet Source

3%

---

2

Herliana Cendana, Dadan Suryana.

"Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

2%

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On



# C3. Baik Nilawati Astini

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---