

Analisis Beberapa Permainan Tradisional Sunda dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Anak SD

Rinaldi Yusup^{a,1*}, Utomo^{a,2}, Ucu Agustini^{a,3} Zaenal abidin^{b,4}

^a Universitas Nusa Putra, Jl. Raya Cibolang No.21, Cibolang Kaler, Kec. Cisaat, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia)

^b Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

¹ rinaldi.yusup@nusaputra.ac.id; ² utomo@nusaputra.ac.id, ³ ucu.agustini@nusaputra.ac.id, ⁴ zaenalabidin@student.upi.edu

* Corresponding Author

Received 15 July 2023

Revised 30 July 2023

Accepted 30 July 2023

ABSTRAK

Permainan tradisional Sunda merupakan salah satu warisan budaya yang mesti dijaga keberadaannya ditengah gempuran permainan game online, bukan hanya sebagai warisan budaya saja akan tetapi permainan tradisional Sunda juga memiliki dampak positif dalam perkembangan anak, lebih khusus dalam aspek pendidikan. Pada saat ini anak-anak cenderung bermain dengan permainan modern dengan gadget dirumahnya tanpa ada aktivitas fisik, tanpa ada pertumbuhan dan perkembangan sosial atau berbaur dengan teman sekitar, dan ini berdampak terhadap cara anak membangun komunikasi dan interaksi anak-anak dalam membangun hubungan sosialnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permainan tradisional Sunda beserta manfaatnya dalam aspek pendidikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Adapun permainan tradisional Sunda yang menjadi fokus analisis penelitian ini adalah boy- boyan, bebentengan, oray-orayan, anjang-anjangan, sondah, dan congklak. Hasil yang didapatkan penulis dari studi literatur ini adalah permainan tradisional Sunda memiliki aspek pendidikan bagi anak, khususnya dalam keterampilan sosial anak, seperti mengembangkan keterampilan anak yang mencakup sosial, emosional, motorik, verbal dan logika, permainan tradisional Sunda juga memiliki dampak baik bagi kesehatan anak, dan juga diterapkannya permainan tradisional sunda pada anak ini bisa menjaga warisan budaya, Selain itu, permainan tradisional juga diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum kelas tinggi dan rendah serta pada waktu luang di saat jam istirahat.

Analysis of Several Traditional Sundanese Games and Their Implementation in Elementary School Children's Learning

ABSTRACT

Sundanese traditional games are one of the cultural heritages that must be preserved in the midst of online games, not only as cultural heritage but also as having a positive impact on children's development, more specifically in the educational aspect. At this time children tend to play with modern games with gadgets at home without any physical activity, without any social growth and development or mingling with friends around, and this has an impact on the way children build communication and children's interactions in building social relationships. This study aims to analyze the Sundanese traditional games and their benefits in the educational aspect. The method used in this research is literature study. The traditional Sundanese games that are the focus of this research analysis are boy-boyan, bebentengan, oray-orayan, anjang-anjangan, sondah, and congklak. The results obtained by the authors from this literature study are that traditional Sundanese games have educational aspects for children, especially in children's social skills, such as developing children's skills which include social, emotional, motor, verbal and logic, traditional games also have a good impact on children's health, and also the implementation of traditional Sundanese games for children can maintain cultural heritage. In addition, traditional games are also implemented in learning activities contained in the high and low grade curriculum as well as in free time during breaks.



KATA KUNCI

Permainan Tradisional sunda
Keterampilan sosial
Implementasi permainan tradisional

KEYWORDS

Sundanese traditional game
Social skill
Implementation of traditional games



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



belaindika@nusaputra.ac.id

1. Pendahuluan

Bermain merupakan aktivitas yang sangat disukai oleh hampir semua anak, selain menggembarakan, bermain juga menyehatkan bagi anak, karena pada saat bermain ada aktifitas fisik, atau gerakan tubuh yang membuat anak tumbuh dan berkembang dengan sehat seperti melatih motorik anak, meningkatkan kreatifitas dan melatih mental. Bahkan menurut Huizinga [1] Manusia, karena berbagai kemampuannya, memiliki banyak panggilan. Salah satunya adalah "homo luden" karena kemampuan mereka untuk bermain, maka sudah dipastikan bahwa anak dan bermain merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan.

Bermain juga bisa melatih kognitif anak, secara tidak langsung anak akan berusaha berfikir untuk mendapatkan strategi terbaik agar permainan bisa dimenangkan oleh dia dan timnya. Selain itu bermain juga baik dalam melatih sosial anak, menurut Putro bermain mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisinya, artinya bermain juga bukan hanya melatih kesehatan tapi juga meningkatkan kemampuan kognitif anak. [2]

Banyak jenis permainan menyehatkan mental dan fisik yang bisa dimainkan anak diantaranya permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun, Selain itu juga permainan tradisional syarat akan aktifitas fisik, dan keterlibatan banyak anak dalam permainannya serta dimainkan di area terbuka, Dengan banyaknya anak yang terlibat dalam permainan ini, maka anak secara tidak langsung akan berlatih dalam meningkatkan hubungan sosialnya. Permainan tradisional syarat akan sebuah kekompakan, keuletan, kejujuran, dan gerak tubuh yang menyehatkan, selain itu juga mengenalkan permainan tradisional kepada anak adalah hal yang baik karena anak akan diajarkan warisan budaya leluhurnya sehingga diharapkan nilai budaya akan terus terwariskan ditengah pengaruh globalisasi dan digitalisasi.

Sementara itu, Kemajuan Teknologi yang sangat cepat di era Revolusi Industry 4.0 merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan bagi masyarakat dunia saat ini, banyak sekali manfaat dan kemudahan yang diterima oleh kita, namun disisi lain Revolusi Industry 4.0 juga memberikan ancaman baru untuk generasi penerus kita. Susanti menyatakan bahwa ancaman dari perkembangan teknologi adalah dampak Negatif seperti halnya phubbing di mana individu menjadi acuh pada lingkungan dan fokus pada gadget [3]. Nomohobia di mana individu merasa tidak dapat optimal karena tidak adanya handphone dan lain sebagainya. Di samping itu sisi negatif pengaruh modernisasi mengancam karakter anak. Salah satu upaya membangun benteng untuk mencegah dampak buruk terhadap karakter anak adalah dengan memberikan penguatan pengasuhan, pendampingan, Pendidikan, Khususnya penanaman aspek keterampilan sosial.

Pada saat ini zaman teknologi yang begitu canggih, permainan tradisional sangat jarang dimainkan oleh anak, terlebih oleh anak perkotaan. Anak-anak cenderung bermain dengan permainan modern masa kini. Banyak jenis permainan yang dapat diakses oleh anak-anak, namun permainan saat ini lebih cenderung individualis dan berbasis digital yang ada di smartphone, seperti game online COC, AOV, Mobile legend, PUBG dan game-game war lainnya, Banyak hal yang tentunya hilang dalam esensi permainan yang seharusnya bermain ditempat terbuka, menyehatkan, dan berinteraksi dengan orang banyak, Kini anak untuk bermain cukup membuka smartphone di kamar. Bishop, Julia & Curtuis, Mavis mengemukakan bahwa sebagian anak-anak telah kehilangan seni bermain yaitu tidak adanya aktivitas berarti yang dilakukan anak-anak, mereka hanya duduk dan diam saja bermain game dengan Komputer mereka, dan hal tersebut sangat dikhawatirkan akan mengikis sifat sosial anak [4]. Permainan game online saat ini membawa anak pada sikap acuh pada lingkungan dan lebih individualis, seperti yang dikatakan oleh Lucia, (2015) Bahwa adanya peningkatan perilaku agresif diakibatkan anak terlalu sering bermain game. Tentu ini adalah masalah bagi masa depan kita, dikhawatirkan kedepan anak-anak memiliki sikap sosial yang rendah karena pengaruh bermain game yang bersifat individual ini. Hilangnya kepedulian sosial akan meningkatkan egois pribadi dan menyebabkan ketidakpedulian terhadap orang lain. (Sukardi 2004: 1).

Tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, Adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran di sekolah pada saat ini lebih mengutamakan pembelajaran yang berpusat pada anak (Student

Centered), Dengan Pembelajaran yang berpusat pada anak diharapkan pembelajaran dapat merangsang daya kritis dan kreatifitas siswa.

Salah satu kemampuan yang mesti dimiliki anak-anak saat ini adalah cara mereka bersosial dengan banyak individu, dan bekerjasama. Adanya kecenderungan kehidupan manusia pada masa kini untuk saling tergantung (interdependensi) mendorong perlunya peningkatan keterampilan bekerja sama antar sesama manusia dalam dunia kerja maupun dalam kehidupan sebagai warga Negara [5]. Adapun kolaborasi adalah salah satu instrumen penting yang mesti diinput pada diri siswa sejak dini, sebagaimana yang telah di tulis Triling Fadel (2009) Bahwa Pendidikan zaman sekarang membutuhkan komunikasi dan keterampilan kolaborasi yang jauh lebih luas dan dalam untuk mendorong pembelajaran bersama, dan permaian merupakan saran relevan untuk menumbuhkan keterampilan tersebut [6]. Pembelajaran yang mengintegrasikan anantara kebutuhan kompetensi abad 21 dengan permainan terlebih lagi permainan tradisional diharapkan akan menjadi solusi multidimensi yang mana kompetensi anak terpenuhi disisi lain juga sosial anak dan nilai budaya akan tetap eksis ditengah arus globalisasi yang tidak bisa dikendalikan. Menurut Plummer dalam bukunya social skills games for children“ Bahwa Permainan keterampilan sosial untuk anak-anak menawarkan cara-cara untuk mendukung anak-anak yang berjuang untuk mengembangkan atau untuk menunjukkan keterampilan sosial mereka dan menunjukkan bagaimana anak-anak dapat membangun kemampuan keterampilan mereka yang ada untuk interaksi sosial melalui media permainan.[5], [7], [8]

Permainan tradisional sunda dapat melatih anak untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, menurut Taufik (2017) bahwa model permainan tradisional “boy-boy” dapat memberikan informasi positif terkait teknis maupun jalan keluar dari persoalan yang berhubungan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar [9]. Dengan demikian, peneliti ingin menganalisis variable permainan tradisional dan pembelajaran di sekolah dengan judul “Analisis Beberapa Permainan Tradisional Sunda dan Implementasinya dalam Pembelajaran Anak Sekolah Dasar

2. Metode

2.1. Desain Penelitian

Penelitian umumnya memiliki fungsi untuk menunjukkan kebenaran atau pemecahan atas kasus yang diangkat. Penulis dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif deskriptif sebab penelitian ini memiliki tujuan untuk mendapat respon atau pendapat sehingga pembahasannya membutuhkan uraian yang di narasikan dalam bentuk susunan kalimat.[10] Dalam penelitian ini, karya ini termasuk dalam kategori sistematika “literature review” Studi Literatur berupa studi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku, jurnal, dan literatur yang menunjang dalam penyusunan tugas akhir ini. Secara Umum Studi Literatur merupakan cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Penulis hanya mengambil sampel literatur utama yang akan di analisis kemudian kesimpulan yang ditarik bersifat khusus.

2.2.1. Sumber Data

1) Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari informan. Menurut Sugiyono (2015) adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Adapun data Primer yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah

a) Bapak Maman Mulyana

Seorang tokoh budayawan sunda dan juga sebagai pegiat permainan tradisional sunda dan budaya sunda yang terletak di Sukabumi dengan nama komunitas Egrang, atau juga disebut kampung egrang, Terletak di kampung Cincatayan, Kecamatan Nagrak Kabupaten Sukabumi.

b) Bapak Zaenal Abidin sebagai Guru sekolah Dasar.

2) Data Sekunder.

Data sekunder adalah data yang diperoleh penulis untuk mendukung data primer. Data sekunder ini seperti buku-buku, jurnal tentang teori-teori keterampilan sosial anak. Sugiyono (2015) berpendapat bahwa data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.

Adapun Data Sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah :

1. Jurnal mengenai Permainan Tradisional Sunda.
2. Pembelajaran di Sekolah dasar dengan menggunakan permainan tradisional.

3. Buku-buku mengenai penjelasan dan jenis-jenis permainan tradisional.
Hasil-hasil penelitian sebelumnya

2.2.2. Metode Pengumpulan Data. kategorisasi

Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi tersebut berisikan tentang :

- 1) Nama Permainan.
- 2) Sejarah Lahirnya Permainan.
- 3) Jumlah Pemain.
- 4) Langkah-langkah Permainan,
- 5) Media yang digunakan.
- 6) Manfaat permainan

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur dengan menelaah 10 jurnal terkait permainan tradisional. Hasil dari berbagai telaah literatur ini akan digunakan untuk menganalisis permainan tradisional sunda dalam pengimplementasiannya di sekolah dasar

Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, Google Scholar. Output dari 10 studi literatur ini adalah terkoleksinya referensi yang relevan dengan perumusan masalah.

Adapun 10 sumber itu adalah :

1. Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Sd.
2. Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Boy-Boyan Dalam Perkembangan Sosial Emosional.
3. Permainan Tradisional “*Kaulinan Barudak*” Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersikap Empati Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
4. Analisis Permainan *Oray-Orayan* Terhadap Aspek Perkembangan Anak
5. Permainan Tradisional Kaulinan Barudak Untuk Mengembangkan Sikap Empati Dan Pola Gerak Dasar Anak Usia Dini.
6. Model Pembelajaran Tematik “*Kaulinan Barudak*” Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Anak
7. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional.
8. Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Kecepatan Lari *Sprint* Siswa Sd.
9. Nilai-Nilai Budaya Sunda Dalam Permainan Anak Tradisional Di Desa Sindangkerta Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya.

Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sunda *Kaulinan Barudak* Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Daerah

2.2.3. Teknik Analisis Data “coding constan comparation

Pada tahap ini Analisis data merupakan langkah yang fundamental dalam sebuah penelitian. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis model Miles and Huberman dengan pendekatan Kualitatif. Menurut (Miles and Huberman dalam Sugiyono, 2005:91) “mengemukakan bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.” Aktivitas analisis data yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

- o *Data Reduction* (Reduksi Data) Mereduksi data berarti merangkum, menyingkat memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Sugiyono (2012, hlm. 247) menyebutkan bahwa: Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci, seperti telah dikemukakan, makin lama peneliti kelapangan, makin jauh data akan banyak, kompek dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui redaksi data. Adapun redaksi data adalah merupakan proses berfikir sensitive yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

- *Data Display* (Penyajian Data) Langkah selanjutnya setelah data direduksi adalah data display atau menyajikan data. Dalam penulisan kualitatif, penyajian data dilakukan dengan bentuk naratif. *Miles dan Huberman* dalam sugiyono (2012, hlm.249) menyatakan “*the most frequent from of display data for qualitative research data in the past has been narrative tex*”, yakni data display yang sering banyak digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif”.
- *Conclusion Drawing/Verification* (Simpulan/Verifikasi) Langkah terakhir yang dilakukan dalam analisis data kualitatif ini adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. *Miles dan Huberman* dalam sugiyono (2012, hlm.252)
- “Langkah ketiga dengan analisi data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel”.Dengan demikian proses pengolahan data telah selesai secara umum pengambilan data, Teknik pengumpulan data kemudian data di analisis kedalam 3 langkah, *reduction, display, verification*.

3. Hasil dan Pembahasan

No	Data Primer		
	Informan : Pa Zae Pa Maman		
1.	Fokus Penelitian	Hasil	Reduksi Data
	Nama Permainan	Galah asin, bebentengan, ucing sumput, oray-orayan, boy-boyan.	Galah asin, bebentengan, ucing sumput, oray-orayan, boy boyan.
	Jumlah Pemainan.	Semua anak terlibat, dan juga, bermain dengan kelompok masing-masing	Semua anak terlibat, dan juga, bermain dengan kelompok masing-masing, Dalam konteks belajar mereka ikut semua, di jam istirahat mereka bermain dengan kelompoknya masing-masing.
	Langkah-langkah Permainan	Oray-orayan permainan yang dimainkan dengan sambil bernyanyi dan saling memegang pundak sehingga terlihat seperti ular, lalu mengelilingi dua orang yang menjadi patokan untuk bernyanyi, kedua orang tersebut berpegangan tangan seperti membentuk jembatan. Begitu nyanyian berakhir, dua orang ini akan menangka ular tersebut. Sedangkan boy-boyan merupakan permainan kelompok, satu kelompok penjaga dan satu kelompok yang bermain. Permainan diawali dengan menyusun potongan genteng yang nantinya akan dijatuhkan oleh kelompok bermain dengan bola kasti. Ketika tumpukan kena, kelompok penmain menyusun genteng dan kelompok menjaga melempar bola ke badan para pemain. Jika pemain bisa menyusun lagi genteng dan teriak boy makan kelompok pemain menang. Namun jika kelompok pemain semuanya terkena bola, maka kelompok bertukar peran.	.
	Media yang digunakan.	Untuk boyboyan diperlukan genteng dan bola kasti. Untuk oray-orayan tidak ada, namun anak-anak harus hafal lagu oray-orayan. Untuk bebentengan juga tidak ada media khusus. Karena saya kira, pada dasarnya permainan tradisional memang didesain agar anak-anak bisa bermain tanpa harus memikirkan ribet dan repotnya	Untuk boyboyan diperlukan genteng dan bola kasti. Untuk oray-orayan tidak ada, namun anak-anak harus hafal lagu oray-orayan. Untuk bebentengan juga tidak ada media khusus. Karena saya kira, pada dasarnya permainan tradisional memang didesain agar

		mencari media berada. Hanya perlu berinteraksi secara langsung.	anak-anak bisa bermain tanpa harus memikirkan ribet dan repotnya mencari media berada. Hanya perlu berinteraksi secara langsung.
	Manfaat permainan	sangat banyak sekali, seperti tadi yang sudah saya jelaskan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan banyak keterampilan anak yang mencakup sosial, emosional, motorik, verbal, dan logika.	Mengembangkan banyak keterampilan anak yang mencakup sosial, emosional, motorik, verbal, dan logika.
2	Nama Permainan.	Enggrang, oray-orayan, bebentengan, Boy-boyan	Oray-orayan, Bebentengan, Boy-boyan.
	Jumlah Pemainan.	Tidak menentu namun sering saya melihat 6-7 orang. -7 orang untuk boy boyan/tim, oray-orayan sekitar 15 orang, bebentengan sampai di angka 8 per tim nya	6-7 orang untuk boy boyan/tim, oray-orayan sekitar 15 orang, bebentengan sampai di angka 8 per tim nya
	Langkah-langkah Permainan,	Sering anak-anak bermain bermain egrang, oray-orayan atau bebentengan. Anak seperti biasa membagi antara lawan dan kawan untuk bebentengan, jika oray-orayan anak-anak sering pegang Pundak dan 2 orang sebagai penjaga oraynya. Namun untuk egrang anak-anak sering balapan lari menggunakan media bambu atau egrang, boy-boyan yang digunakan Cuma alat-alat sederhana, seperti tumpukan genteng dan bola yang terbuat dari pelastik.	
	Media yang digunakan.	Media yang digunakan dalam permainan tradisional, permainan egrang adalah bambu karena bambu di kami sungguh sangat melimpah dan banyak, salah satu sumber rata-rata masyarakat adalah dari bambu. Untuk oray-orayan hampir tidak ada media yang digunakan selain alat tubuh, Untuk Boy-boyan media yang digunakan genteng atau asbes, kemudian bola kasti yang terbuat dari kertas Untuk Bebentengan media yang digunakan seperti spot yang dijadikan hombase tim.	Untuk oray-orayan hampir tidak ada media yang digunakan selain alat tubuh, Untuk Boy-boyan media yang digunakan genteng atau asbes, kemudian bola kasti yang terbuat dari kertas Untuk Bebentengan media yang digunakan seperti spot yang dijadikan hombase tim
	Manfaat permainan	Manfaatnya Sosial anak terbangun dengan baik, saling percaya, meningkatkan kepercayaan diri pada anak, menjaga nilai sosial dimasyarakat.	Sosial anak terbangun dengan baik, saling percaya, meningkatkan kepercayaan diri pada anak, menjaga nilai sosial dimasyarakat

No	Data Sekunder	
	Jurnal	Fokus Penelitian & Reduksi Data
1	Jurnal 1	Nama Permainan : Boy boyan Jumlah Pemainan : 5-10 orang . Langkah-langkah Permainan: Media yang digunakan : pecahan genteng, pecahan asbes atau potongan kayu, bola kertas yang terbuat dari kertas bekas yang digumpal-gumpalkan menjadi kira-kira sebesar bola tenis, bola kecil atau bola tenis/kasti Manfaat permainan : a) Perkembangan pada aspek fisik, b) Perkembangan aspek sosial, c) Perkembangan motoric halus dan kasar, d) Perkembangan emosi dan kepribadian, e) Perkembangan kognisi, f) Mengasah ketajaman penginderaan, g) Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, h) Media terapi, i) Media intervensi.
2	Jurnal 2	Nama Permainan ; Boy-boyan. Jumlah Permainan : 5-10 orang Langkah Langkah Permainan:

		Media Yang digunakan : Manfaat Permainan : boy-boyan memiliki kontribusi dalam meningkatkan ketrampilan sosial dalam perkembangan sosial emosionalnya, yaitu melalui permainan tradisional boy-boyan anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, dan koordinasi gerakan, namun juga kemampuan merencanakan strategi, melatih kerjasama antar pemain, melatih ketelitian dan kecerdikan, belajar sikap sportif yaitu bermain secara jujur, menghargai pemain lain, menerima kemenangan dengan sikap wajar atau menerima kekalahan secara terbuka, meningkatkan kepercayaan diri, melatih kemampuan fisik karena anak dituntut untuk banyak bergerak secara aktif, anak akan belajar mengelola emosi, melatih tanggung jawab dan kerja keras, serta adanya interaksi sosial yang terjadi dengan teman bermainnya.
3	Jurnal 3	Nama Permainan : Kaulinan Barudak Jumlah Permainan : semua siswa 6-7 orang tiap kelompok nya. Langkah Langkah Permainan: Media Yang digunakan : Berbagai macam permainan tradisional dalam tiap pertemuannya. Manfaat Permainan :permainan tradisional “kaulinan barudak” di sekolah dasar khususnya pada siswa kelas V memberikan kontribusi secara lebih efektif terhadap peningkatan keterampilan menyelesaikan perselisihan dan mampu memberikan pengaruh positif terhadap temannya. Dan ada peningkatan kemampuan bersikap empati dan kemampuan menjalin hubungan sosial.
4	Jurnal 4	Nama Permainan : Oray-orayan Jumlah Permainan : Langkah Langkah Permainan: 1) Pertama, menentukan dua orang pemain yang akan dijadikan penjaga <i>gawang</i> (gerbang), biasanya anak yang berusia paling tua. Penjaga <i>gawang</i> berhak memilih nama <i>gawang</i> mereka, misalnya nama buah-buahan, Jeruk dan Apel. 2) Kedua, anak-anak lainnya membagi dua kelompok yang jumlahnya seimbang serta membuat barisan berjejer kebelakang. 3) Pada tiap-tiap kelompok, anak yang paling depan menjadi kepala ular, yang ditengah menjadi badan ular, dan anak yang paling belakang menjadi ekornya. 4) Agar terlihat seperti ular, setiap pemain meletakkan tangannya di bahu temannya yang berada di muka, kecuali yang menjadi kepala ular. Kedua kepala ular itu saling berhadapan. Anak yang menjadi ekor atau paling akhir, dipilih anak yang paling kecil tapi lincih karena ia harus dapat mengelakkan tangkapan si penjaga <i>gawang</i> . 5) Masing-masing kelompok berjalan meliuk-liuk seperti ular sambil menyanyikan lagu: <i>“Oray-orayan luar leor mapay sawah Entong ka sawah parena keur sedeng beukah Oraya-orayan luar leor mapay kebon Entong ka kebon loba barudak keur ngangon Mending ge teuleum Di leuwi loba nu mandi Saha anu mandi Anu mandi pandeuri Hok... hok... hok....”</i> 6) Setelah selesai melantunkan lagu tersebut, penjaga <i>gawang</i> berusaha menangkap kepala atau ekor ular sambil diiringi suara hok hok. 7) Anggota kelompok yang berhasil ditangkap penjaga <i>gawang</i> diberi pilihan untuk memilih bergabung dengan penjaga <i>gawang</i> , apakah memilih Jeruk atau Apel. 8) Permainan diteruskan sampai semua pemain masuk dalam kedua kelompok penjaga <i>gawang</i> tersebut. 9) Setelah semua pemain habis dan bergabung dalam kelompok penjaga <i>gawang</i> , selanjutnya permainan diteruskan dengan permainan lainnya. Misalnya permainan tarik tambang atau suit. Kelompok yang

		<p>kalah akan mendapatkan hukuman untuk menggondong kelompok yang menang</p> <p>Media Yang digunakan :</p> <p>Manfaat Permainan :1). Aspek moral dan agama. 2) Aspek sosial dan emosional 3). Aspek Bahasa. 4) Aspek kognitif 5). Aspek seni.</p>
5	Jurnal 5	<p>Nama Permainan : Sondah, Oray-orayan, Congkak, Loncat tinggi, Boy-boyan, Balap kelereng dalam sendok, Memasukan pensil pada lubang botol, Egrang Batok dan Dam-Daman.</p> <p>Jumlah Permainan : Rata-rata tiap tim 4-6</p> <p>Langkah Langkah Permainan:</p> <p>Media Yang digunakan :</p> <p>Manfaat Permainan : sikap empati dan kemampuan pola gerak dasar.</p>
6	Jurnal 6	<p>Nama Permainan : Oray-Orayan, Tokecang, Ucing-Ucingan.</p> <p>Jumlah Permainan :</p> <p>Langkah Langkah Permainan:</p> <p>Media Yang digunakan :</p> <p>Manfaat Permainan : Kerjasama, menghargai, berbagi, mendukung, meningkatkan kecerdasan sosial dan menghormati yang dapat dilakukan secara bersama dalam jumlah anakyang banyak pada permainanya.</p>
7	Jurnal 7	<p>Nama Permainan : bebentengan, ucing, dongko, ucing patung, ucing nyetrum, ular naga, tikus dan kucing, oray-orayan, lompat tali, dan engkle.</p> <p>Jumlah Permainan : 4-6 per tim nya.</p> <p>Langkah Langkah Permainan:</p> <p>Media Yang digunakan :</p> <p>Manfaat Permainan : dapat meningkatkan, kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.</p>
8	Jurnal 8	<p>Nama Permainan : Bebentengan</p> <p>Jumlah Permainan :</p> <p>Langkah Langkah Permainan:</p> <p>Media Yang digunakan :</p> <p>Manfaat Permainan : 1)Pembelajaran menggunakan permainan tradisional bebentengan mem-berikan pengaruh yang signifikan terhadap kecepatan lari <i>sprint</i> siswa; 2) Pembelajaran tanpa menggunakan permainan tradisional tidak memberikan penga-ruh yang signifikan terhadap kecepatan lari <i>sprint</i> siswa; 3) Pembelajaran menggunakan permainan tradisional bebentengan lebih memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecepatan lari <i>sprint</i> siswa dari pada pembelajaran tanpa menggunakan permaian tradisional beben-tengan.</p>
9	Jurnal 9	<p>Nama Permainan : Beben-tengan</p> <p>Jumlah Permainan :</p> <p>Langkah Langkah Permainan: Permainan ini polanya beregu, dari masing-masing regu ada pengawasnya. Para pengawas ini bertanggungjawab atas keselamatan dan keutuhan karya dari hempasan ombak pasang. Regu yang bermain boleh lebih dari dua regu, lebih banyak lebih baik. Yang menang adalah yang bentengnya kuat dihempas ombak, dan regu yang paling cepat menyelesaikan membuat benteng serta benteng yang paling menarik itulah pemenangnya. Biasanya ada tim penilai dari luar regu.</p> <p>Media Yang digunakan :</p> <p>Manfaat Permainan : Nilai-nilai kehidupan yang diterapkan berdasarkan nilai <i>silih asih</i>, <i>silih asah</i>, dan <i>silih asuh</i>. Nilai-nilai tersebut adalah kebersamaan, kepemimpinan, kejujuran, lapang dada, kederhanaan, dan lain-lain.</p>
10	Jurnal 10	<p>Nama Permainan : Oray-orayan, Beben-tengan</p> <p>Jumlah Permainan : 5-10 orang .</p> <p>Langkah-langkah Permainan: Cara bermain <i>Oray-orayan</i> yaitu dua orang anak saling berpegangan tangan membentuk seperti gerbang, dua orang tersebut memilih akan menjadi bulan atau bintang (dirahasiakan dari pemain lain), kemudian pemain lain berbaris beruntun sambil memegang pundak orang di depannya dan maju melewati gerbang tadi. Orang paling depan disebut hulu (kepala) dan yang paling belakang disebut buntut (ekor), setiap pemain mengikuti langkah dari <i>hulu oray</i> sambil bernyayi secara bersama-sama.</p> <p>Bebentengan: permainan berkelompok yang membutuhkan kecepatan, ketangkasan dan strategi yang baik. Setiap pemain dalam masing-masing tim harus menghindari kejaran tim lawan, berlari dan saling berkomunikasi untuk menangkap lawan,</p>

menyerang dan merebut benteng lawan. Kedua tim menentukan media yang akan menjadi benteng bisa berupa pohon, tiang ataupun batu bata sesuai dengan kesepakatan dua tim. pemenang ditentukan oleh tim yang paling banyak menyentuh benteng lawan, ketika menyentuh benteng lawan biasanya pemain akan berteriak “benteeeng” kemudian skor berubah menjadi 1-0.

Media yang digunakan :

Manfaat Permainan :Salah satunya terwujudnya ketahanan budaya

3.1. Verification

Dari hasil analisis yang dilakukan, tentulah dapat hasil yang diperoleh dari permainan tradisional ini, Adapun hasil dari analisis tersebut adalah sebagai berikut:

1. Nama Permainan : Bebentengan

Jumlah Pemainan : 8 orang

Langkah-langkah Permainan : Anak seperti biasa membagi antara lawan dan kawan, kemudian tiap tim melakukan manuper untuk mendapatkan benteng lawan tanpa disentuh oleh tim lawan. Permainan berkelompok yang membutuhkan kecepatan, ketangkasan dan strategi yang baik. Setiap pemain dalam masing-masing tim harus menghindari kejaran tim lawan, berlari dan saling berkomunikasi untuk menangkap lawan, menyerang dan merebut benteng lawan. Kedua tim menentukan media yang akan menjadi benteng bisa berupa pohon, tiang ataupun batu bata sesuai dengan kesepakatan dua tim. pemenang ditentukan oleh tim yang paling banyak menyentuh benteng lawan, ketika menyentuh benteng lawan biasanya pemain akan berteriak “benteeeng” kemudian skor berubah menjadi 1-0.

Media yang digunakan : Untuk bebentengan juga tidak ada media khusus. Untuk Bebenentengan media yang digunakan seperti spot yang dijadikan hombase tim

Manfaat permainan : Permainan tradisional sunda ini dapat Mengembangkan banyak keterampilan anak yang mencakup sosial, emosional, motorik, verbal, dan logika.

2. Nama Permainan : Boy-Boyan

Jumlah Pemainan : 6 sampai 7 orang

Langkah-langkah Permainan : boy-boyan anak dibagi menjadi 2 tim kemudian ada tim A dan tim B, tim B menjaga tumpukan genteng yang sudah tersusun rapi, Ketika tumpukan runtuh dilempar oleh tim A, maka tim A membangun Kembali tumpukan genteng tersebut, dan tim B bekerja sama dengan timnya melempar bola kepada pemain tim A.

Media yang digunakan : Boyboyan diperlukan genteng dan bola kasti. Untuk Boy-boyan media yang digunakan genteng atau asbes, kemudian bola kasti yang terbuat dari kertas

Manfaat permainan : permainan tradisional sunda ini dapat Mengembangkan banyak keterampilan anak yang mencakup sosial, emosional, motorik, verbal, dan logika.

3. Nama Permainan : Oray-orayan

Jumlah Pemainan : 15 orang

Langkah-langkah Permainan : jika oray-orayan anak-anak sering pegang Pundak dan 2 orang sebagai penjaga oraynya, kemudian kepala ular masuk kedalam terowongan, dan Ketika nyanyian habis maka terowongan jatuh mengenai salah satu tubuh oray. Untuk oray-orayan hampir tidak ada media yang digunakan selain anggota tubuh,

Media yang digunakan : Tidak ada alat bantu untuk oray-orayan, namun anak-anak harus hafal lagu oray-orayan.

Manfaat permainan : permainan tradisional sunda ini dapat Mengembangkan banyak keterampilan anak yang mencakup sosial, emosional, motorik, verbal, dan logika.

4. Nama permainan : Anjang -anjangan

Jumlah permainan : 2 atau lebih

Langkah-langkah permainan:menentukan peran yang akan di ambil, kemudian mempersiapkan alat -alat mainan kompor dan rumah tangga, mulai memainkan peran masing-masing selayaknya kehidupan sehari-hari.

Media yang digunakan : miniatur perabotan

Manfaat permainan : permainan tradisional sunda ini dapat meningkatkan daya imajinasi anak, menumbuhkan sikap problem solving, meningkatkan kerja sama.

5. **Nama permainan** : sondah

Jumlah permainan : 4 orang atau lebih

Langkah-langkah permainan: membuat kotak permainan dengan kapur atau mengukit diatas tanah dengan menggunakan batu, bisa juga dengan abu di buat kotak permainan, menentukan team dengan cara hompipa, setelah team terbentuk maka suit antara team untuk menentukan siapa yang main terlebih dahulu, setelah ditentukan siapa yang main terlebih dahulu, maka pemain melempar batu kedalam kotak dan kemudian meloncat kepada kotak-kotak selanjutnya sampai melewati semua.

Media yang digunakan : kapur, atau abu untuk membuat kotak permainan, batu untuk alat melempar kedalam kotak kosong.

Manfaat permainan : permainan tradisional sunda sondah ini dapat meningkatkan Kesehatan fisik anak, meningkatkan Kerjasama anak, meningkatkan hubungan sosial anak, serta menumbuhkan sikap problem solving pada anak yang sangat membantu dalam perkembangan aspek Pendidikan dan aspek perkembangan sosial anak.

6. **Nama permainan** : congklak

Jumlah permainan : 2 orang atau bermain secara team, lebih sering dimainkan ber 2

Langkah-langkah permainan: mempersiapkan papan congklak permainan, atau juga bisa membuat kubangan di tanah, mempersiapkan batu sebanyak 49 untuk tiap tim, atau 98 batu secara keseluruhan, memasukan tiap batu sebanyak 7 butir kepada tiap kubangan, menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu, setelah terpilih siapa yang akan main terlebih dahulu, maka anak yang main mengambil semua batu yang ada di kubangan dan disitribusikan ketiap kubangan yang lain, dan puncak dari permainan ini adalah siapa yang paling banyak mengumpulkan batu di gunung nya, maka dialah yang menjadi pemenang.

Media yang digunakan : batu sebanyak 98 butir, papan congklak.

Manfaat permainan : Permainan ini memiliki aspek positif dalam perkembangan sosial anak, nilai positif tersebut adalah meningkatkan kejujuran anak, saling menghargai, dan saling berbagi dengan sesama.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Permainan tradisional memiliki pengembangan terhadap aspek pendidikan untuk anak khususnya dalam pengembangan keterampilan sosial, kecenderungan anak bermain memiliki banyak manfaat untuk perkembangan keterampilan sosial siswa diantaranya mengembangkan banyak keterampilan anak yang mencakup sosial, emosional, motorik, verbal, dan logika. permainan tradisional Sunda juga memiliki dampak baik bagi kesehatan anak, dan juga diterapkannya permainan tradisional sunda pada anak ini bisa menjaga warisan budaya, Selain itu, permainan tradisional juga diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum kelas tinggi dan rendah serta pada waktu luang di saat jam istirahat.

2. Implementasi dari permainan tradisional dalam pembelajaran khususnya dimainkan oleh anak disaat jam istirahat, dan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak di sekolah adalah, permainan boy-boyan, permainan bebentengan, dan permainan oray-orayan :

a. Permainan tradisional sunda boy-boyan merupakan permainan tradisional sunda yang sering dimainkan oleh anak-anak, hampir disetiap daerah di Indonesia ada permainan ini, hanya beda penamaan saja, sedangkan prosedur dari permainan ini hampir sama seutuhnya, permainan boy-boyan ini dimanikan oleh 2 tim dengan anggota sekitar 7 orang per timnya. Permainan boy-boyan berasal dari nenek moyang yang diwariskan secara turun temurun, boy-boyan ini memiliki Langkah-langkah permainan yang mudah, satu tim menjaga tumpukan genting dan tim satu melempar genting, tim yang

melempar harus membangun Kembali tumpukan genting dan tim jaga harus melempar semua anggota tim lawan, media yang digunakan hanya tumpukan genting dan bola yang terbuat dari elastik.

b. Permainan tradisional sunda Bebenangan adalah jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah anggota sekurang-kurangnya 8 sampai 9 anggota, permainan ini merupakan sejarah dari nenek moyang yang diwariskan kepada kita secara turun temurun, Langkah-langkah permainan ini sangat sederhana, anggota dibagi menjadi 2 tim dan tiap tim menentukan spot atau benteng bisa berupa pohon atau tembok sesuai kesepakatan kemudian setiap anggota tim, setiap anggota harus saling menghindari dari kejaran lawan dan lari menuju benteng lawan, yang paling banyak menyentuh benteng lawan dia yang menang. Adapun media yang dipakai hanya lapangan dan spot yang dijadikan benteng sesuai kesepakatan.

c. Permainan tradisional sunda oray-orayan adalah permainan tradisional sunda yang tidak memerlukan alat bantu, permainan oray-orayan ini berasal dari sunda, dalam permainan ini jumlah pemain yang terlibat setidaknya sekitar 15-20 orang, Langkah dari permainan ini adalah menentukan 2 orang yang akan menjadi penjaga, sisanya menjadi oray, setiap pemain memegang pundak temannya berjajar seperti oray, kemudian oray mengitari arena dan masuk kedalam gawang, semua bernyanyi dan Ketika lagu berakhir gawang akan tertutup dan bagian itu ditanya akan memilih penjaga A atau B sampai Panjang oray habis dan pemain terbagi 2, kemudian dilanjutkan dengan permainan lain seperti bermain Tarik tambang atau bebenangan.

d. Permainan tradisional sunda Anjang- anjangan adalah permainan tradisional sunda yang ada sejak zaman dahulu, tidak ada yang tahu persis dari mana permainan ini berasal dan siapa penciptanya, dalam permainan tradisional ini anjang- anjangan dapat dimainkan minimal oleh 2 orang anak, bisa lebih juga, permainan ini memiliki Langkah-langkah sederhana, anak menentukan siapa yang akan berperan sebagai ibu, kaka atau ayah, setelah ditentukan anak kemudian menyiapkan media permainan ini, dan alat permainan ini cukup sederhana yaitu miniatur alat-alat perabotan, halaman dan menentukan peran, setelah disepakati perannya selanjutnya membuat seting tempat miniatur peralatan rumah seolah-olah nyata, permainan ini merupakan permainan yang meningkatkan daya imajinasi anak dan problem solving anak, karena anak dapat memvisualisasikan setiap kejadian yang ada dalam kehidupan sehari-hari, kemudian juga berusaha menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara mereka.

e. Permainan tradisional sunda sondah adalah permainan tradisional sunda, di Jawa Barat permainan ini bernama sondah, di daerah lain juga ada permainan sejenis, dan permainan ini ada diseluruh Indonesia, permainan ini dimainkan secara berkelompok, ada 2 team yang setiap team nya kisaran 4 atau lebih pemain, Langkah-langkah dari permainan ini adalah membentuk pola atau garis kotak permainan dengan kapur atau abu bisa juga dengan mengukit tanah dengan benda yang terpenting adalah kejelasan dari garis sondah, kemudian membagi anak kedalam 2 team, setelah itu anak menentukan siapa yang akan main terlebih dahulu dengan cara suit, bisa dengan suit kertas gunting batu atau bisa juga dengan suit ibu jari, telunjuk dan jari kelingking, setelah itu ditentukan anak melempar batu atau pecahan genting kedalam kotak sondah kemudian anak melompat melewati kotak-kotak tersebut sampai selesai, puncak dari permainan ini adalah melewati semua kotak dan melempar satu kotak yang akan menjadi Kawasan team, dan kotak Kawasan tersebut tidak boleh diinjak oleh team lawan sampai kapanpun. Media yang digunakan dalam permainan ini adalah kapur atau bisa juga abu, kemudian pecahan genting, Adapun manfaat dari permainan ini adalah meningkatkan Kesehatan fisik anak, meningkatkan Kerjasama anak, meningkatkan hubungan sosial anak, meningkatkan kreatifitas anak, serta menumbuhkan sikap problem solving

f. Permainan tradisional sunda congklak merupakan permainan tradisional sunda yang sudah ada sejak zaman dahulu, permainan ini lebih sering dimainkan ber 2 tetapi bisa juga dimainkan secara berkelompok, Adapun permainan ini memiliki Langkah-langkah permainan yang jelas, pertama-tama anak menyiapkan papan congklak atau juga bisa membuat kubangan di tanah, setelah papan congklak ada selanjutnya adalah menyiapkan batu sebanyak 98 butir, masing- masing dalam setiap kubangan berisi 7 butir batu, setelah kubangan congklak terisi selanjutnya adalah menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu, setelah terpilih siapa yang akan bermain terlebih dahulu, anak mengambil batu yang ada di salah satu kubangan congklak untuk didistribusikan kepada kubangan yang lain, setelah batu habis terdistribusikan disalah satu kubangan maka kubangan tersebut

didistribusikan Kembali sampai batu bertenti dikubngan kosong selanjut nya team lawan bermain, permainan ini sangat mudah menentukan siapa yang menang dengan cara menghitung batu terbanyak yang didapatkan di setiap gunung. Permainan ini memiliki perkembangan positif dalam meningkatkan aspek sosial anak, nilai positif tersebut adalah meningkatkan kejujuran anak, saling menghargai dengan sesama, dan saling berbagi dengan sesama

Memberikan pernyataan bahwa apa yang diharapkan, seperti yang tertera pada bab “Pendahuluan” pada akhirnya dapat menghasilkan bab “Hasil dan Pembahasan”, sehingga terjadi kecocokan. Selain itu, juga dapat ditambahkan prospek pengembangan hasil penelitian dan prospek penerapan studi lanjutan ke depan (berdasarkan hasil dan pembahasan).

References

- [1] J. Huizinga, *Homo ludens*. United Kingdom: Routledge, 2014.
- [2] K. Z. Putro, “Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain,” *Apl. J. Apl. Ilmu-Ilmu Agama*, vol. 16, no. 1, pp. 19–27, 2016.
- [3] E. Dwi Susanti, “Permainan tradisonal sebagai pembangunan karakter PM Irsampk Darussa’adah di aceh,” *Online*, 2019. <https://ernadwisusanti.com/2019/09/13/permainan-tradisional-sebagai-pembangun-karakter-pm-irsampk-darussaadah-di-aceh/> (accessed Mar. 12, 2023).
- [4] J. C. Bishop and M. Curtis, “Permainan anak-anak zaman sekarang,” *Ed. Yovita Hadiwati. Jakarta PT. Grasindo*, 2005.
- [5] B. Maftuh, “Memperkuat Peran IPS dalam Membelajarkan Keterampilan Sosial dan Resolusi Konflik,” *Pidato penguahan Jab. guru besar dalam Bid. Pendidik. ilmu Pengetah. Sos. pada Fak. Pendidik. Ilmu Pengetah. Sos. Univ. Pendidik. Indones.*, 2010.
- [6] B. Trilling and C. Fadel, *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: John Wiley & Sons, 2012.
- [7] D. Plummer, *Social skills games for children*. Jessica Kingsley Publishers, 2008.
- [8] D. Sutardi and E. Sudirjo, “Pembaharuan dalam PBM di SD,” *Bandung, Upi Pres*, 2007.
- [9] Y. T. Saleh, M. F. Nugraha, and M. Nurfitriani, “Model Permainan Tradisional æBoy-boyanæ untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD,” *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 2b, 2017.
- [10] A. G. Sugiyono, “Memahami Penelitian Kualitatif Bandung: CV.” Alfabeta, 2005.